MEGA CD

三國志III

三國志英雄譚

KOEI

MEGA-CDディスクは、メガ・CD専用のゲームソフトです。

（普通のCDプレイヤーでは使用しないでください。）

➡セット時の注意

①MEGA-CDとメガドライブが正しく接続されていますか？

②MEGA-CDとメガドライブそれぞれのACアダプタが差し込んでありますか？

③メガドライブ本体からゲームカートリッジが抜いてありますか？

①～③を確認したら、メガドライブ本体のパワースイッチをONにしてください。右の画面が表示されます。

➡ゲームを始める前に

①コントロールパッドのスタートボタンを押すと、右の画面に変わります。

②方向ボタンでカーソル（➘）を動かして「OPEN」を選び、Cボタンを押します。

③MEGA-CDのトレイが開きます。同時に画面の表示が「OPEN」から「CLOSE」に変わります。

④トレイのくぼみに合わせて、レーベル面（ゲームタイトルなどが印刷されている面）が上になるように、MEGA-CDディスクをセットしてください。

⑤カーソルを動かして「CLOSE」を選び、Cボタンを押すと、トレイが閉まり、「CD-ROM」の表示が出ます。

⑥カーソルを「CD-ROM」に合わせ、Cボタンを押すと、ゲーム画面に変わります。

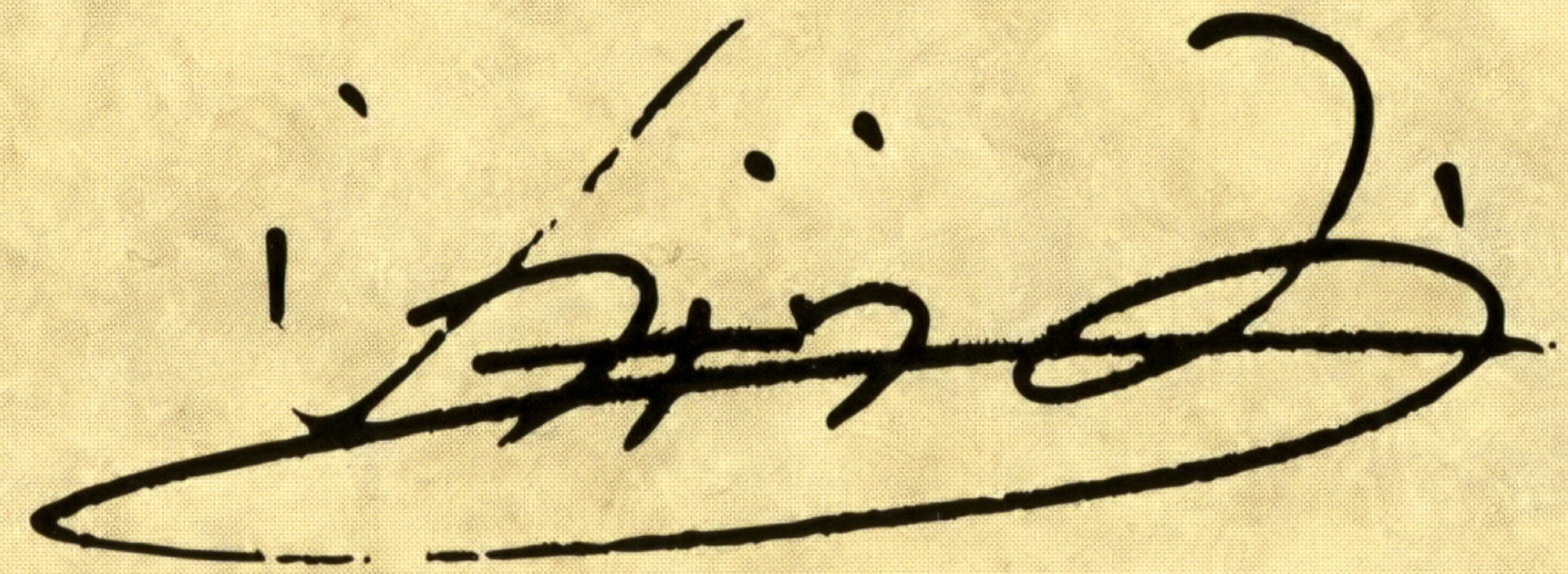
★MEGA-CD本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。

★このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。

はじめに

「三国志」の舞台となった時代は、国土が統一されておらず、日本の戦国時代や南北朝時代のように複数の政権が乱立し、対立抗争が絶えませんでした。こうした群雄たちが割拠（かっきょ）する中、君主の手となり足となって政権を支えたのは、優秀な人材とさまざまな計略だったのです。
『三國志Ⅲ』では、そうした人物たちの適材適所を考え、文官と武官の役割をはっきりさせて、各人物の個性を出すことに重点をおきました。武将ひとりひとりの特徴を的確に捉（とら）え、よりうまく人材を活用していった者のみが、戦国の世に勝ち残ることができるのです。
　権謀術数（けんぼうじゅっすう）の渦巻く戦乱の時代。──そんな時代を、あなたならどのように歩み、歴史を創ってゆくのでしょうか。このゲームには、決まった道筋はありません。あなた自身の手で新たな「三国志」の物語を創ってください。

シブサワ・コウ



目次

ゲームを始める前に ……………… 4
ゲームの進行／勝利条件／コントロールパッドの使い方
開始から終了まで ……………… 8
ゲーム開始／機能設定／セーブ／終了／ロード／新君主
でのプレイ／武将の登録／武将の紹介／サウンドウェア
ＭＡＩＮコマンド ……………… 17
都市データ ……………… 28
武将データ ……………… 31
イベント ……………… 34
アイテム ……………… 37
ＨＥＸ戦について ……………… 38
勝利条件／長期戦／共同軍と援軍／戦後処理
ＨＥＸコマンド ……………… 41
部隊について ……………… 44
部隊の種類／地形の種類
シナリオ解説 ……………… 46
サウンドについて ……………… 53
コマンド一覧 ……………… 56

『三國志Ⅲ』とは

『三國志Ⅲ』では、「三国志演義」の物語に沿った７つのシナリオが用意されています。シナリオによって選べる君主やゲーム開始時の勢力範囲などの設定が異なります。プレイヤーはこれらの中から、自分がプレイしたいシナリオと君主を選び、中国全土の統一をめざします。

プレイヤーは君主として内政に励（はげ）み、民衆の忠誠度を上げ、自領を富ませて国力を蓄（たくわ）えます。一方で他国との外交につとめ、自分が有利になるよう交渉をしなければなりません。また在野の武将を集め、軍師・将軍などの任命をし、軍を組織して隣接する都市と戦争をします。時には同盟を結び、時には密偵を送り、さまざまな計略をしかけて、戦局が有利に運ぶように手配します。戦争に勝つことで領地を増やし、次々と都市を統治していきます。

今回の『三國志Ⅲ』では、従来の『三國志』シリーズの作品と比べてシナリオやコマンドが異なるのはもちろん、最大の特色として、武将の役職が大きく文官・武官の２つに分けられています。役割の異なる武将たちを上手に使って、全土統一を進めてください。すべては君主であるあなたの命令しだいです。

ゲームを始める前に

ゲームの進行

ゲームがスタートすると、MAIN画面が表示され、毎月すべての君主と太守にターン（命令出しの機会）が回ってきます。君主（太守）は、コマンドを実行できる配下の武将がいる限り命令を出すことができます。そして内政・外交・軍事などを行い、領土を広げていきます。

君主（太守）は、他国に戦争をしかけて自領を拡大します。戦争に突入するとHEX戦となり、画面はHEX画面へ、コマンドはHEXコマンドへと切り替わります。

HEX戦には、攻城戦（都市での戦闘）と野戦（戦場での戦闘）とがあり、1日を朝・昼・夜の3ターンに分けて、攻城戦の場合は10日間、野戦の場合は20日間を戦います。攻城戦のみ、10日間で決着がつかないと長期戦になります。

勝敗が決まると、戦後処理をしてからMAIN画面に戻ります。もしHEX戦で敗れて、自分の領地を失っても、君主が死亡しない限り各地を放浪して、空白地で旗揚（はたあ）げをすることができます。もし君主が死亡した場合でも、配下の武将がいれば後継者を選んでゲームを続行できます。

これを繰り返して領地を拡大していきますが、その間には税収や俸禄（ほうろく）、洪水などの災害、住民反乱、配下武将の離反や謀叛（むほん）などさまざまなイベントが発生します。これらにうまく対処しながら勢力を増していき、他の君主を倒して中国全土を統一してください。

勝利条件

最終目標は、中国全土46の都市を統一支配することです。統一を果たすと目的達成となりゲームは終了します。ゲーム途中で担当する君主が死亡したとき、後継者がいないとゲームオーバーとなります。

コントロールパッドの使い方

プレイ人数にかかわらず、コントロール端子１に接続されているコントロールパッドのみが使用可能です。
コントロールパッドの基本的な操作は次の通りです。

コマンドの選択　画面のコマンド表示から、コマンドを選択実行するときの操作です。方向ボタンの↑↓でカーソル（反転表示）を動かし、任意のコマンドを選択します。Ｃボタンで決定です。コマンドを実行する前にＢボタンを押すと、その選択はキャンセルされます。

一覧からの選択

コマンドを実行させる武将を指名するときなど、表示の一覧から２つ以上の項目を選択する場合の操作です。方向ボタンを任意の項目に合わせ、Ｃボタンを押します。選ばれた項目は水色で表示されます。選択を取り消したい場合は、もう一度その項目にカーソルを合わせ、Ｃボタンを押してください。表示が元の色に戻ります。すべての項目を選び終わったらＢボタンを押します。

武将名の表示

武将名の色は、その武将が次の状態にあることを表します。

赤：コマンド実行終了（基本的に選択不可）
紫：病気・負傷（基本的に選択不可）
緑：身分が君主・軍師・将軍
白：身分が文官・武官もしくは在野武将
黄：長期コマンド実行中

敵に攻め込まれたときなどは、君主・太守に限って赤や紫で表示されていても出陣できます。

数値の入力

金や米の量などの数値を入力するときの操作です。入力可能な範囲が「○～○」と表示されます。方向ボタンの←→で数字の点滅を入力したい桁に合わせ、↑↓で数値を上下させてください。Ｃボタンを押すと決定となります。一番左の数字が点滅しているときに←を押すと、入力できる最大値になり、もう一度←を押すと、最小値に戻ります。

可／否の決定

項目を決定するとき、「可／否」のウィンドウが表示されます。「可(Yes)」または「否(No)」を方向ボタンの←→で選び、Ｃボタンで決定します。

Ｂボタンを押すと、「否」を選択したことになります。

Ａボタンを押すと、方向ボタンでウィンドウの位置を動か

すことができます。もう一度Aボタンを押すと、ウィンドウの位置の決定となります。

方向の選択
ＨＥＸ画面で、ユニットの移動・攻撃方向を選択する際の操作です。戦争になると、ＨＥＸ（六角形のマス）上での移動・攻撃となります。移動したいＨＥＸ、または攻撃したい部隊のいるＨＥＸに、方向ボタンでカーソルを合わせてください。Cボタンを押すと移動や攻撃が行われます。

都市の選択
都市を選ぶときの操作です。マップ画面上で、▷マークが表示されているのが選択可能な都市です。都市にカーソルを合わせてCボタンを押すと選択されます。

MEGA-CDのディスクの取り出し方

①ゲーム中またはゲームオーバー後に、リセットボタンを押します。
※ただしゲームセーブ中はリセットボタンを押さないで下さい。
②ＭＥＧＡ－ＣＤのロゴが表示されたら、スタートボタンを押してコントロール画面を表示させます。
③方向ボタンで「ＯＰＥＮ」を選び、Cボタンを押します。トレイが開き、「ＯＰＥＮ」表示が「ＣＬＯＳＥ」表示に変わります。
④ディスクの信号面に触れないように手でもって、トレイから取り出します。
⑤方向ボタンで「ＣＬＯＳＥ」を選び、Cボタンを押します。トレイが閉じ、「ＣＬＯＳＥ」表示が「ＯＰＥＮ」に変わります。

開始から終了まで

ゲームのセット

『三國志Ⅲ』では、ゲームデータをセーブするのにバックアップＲＡＭカートリッジ（別売）が必要です。ゲームを始める前にカートリッジをセットしてください（→P.8「バックアップＲＡＭカートリッジの使用方法」参照）。
ディスクをセットして、「ＣＤ－ＲＯＭ」を選択します。
ディスクを読みこんだ後、セーブをするのに必要なブロック数が表示されます。このときセーブに必要な空き容量がなければ、データ消去画面へと切り替わるので、不要なデータを消してください（→P.10「ゲームの記録」参照）。
コントロールパッドのボタンをどれか押すと、オープニング画面が始まります。好きなところでスタートボタンを押して、メニューの画面を表示させます。

バックアップRAMカートリッジの使用方法

バックアップＲＡＭカートリッジ（別売）を使ってデータのセーブ・コピー・消去、カートリッジの初期化をする際は、メガドライブのパワースイッチをＯＮにする前にメガドライブのカートリッジスロットにセットしてください。
（バックアップＲＡＭカートリッジをセットせずにゲームを始めてしまった場合は一旦ゲームを途中で終わらせて、メガドライブ本体のパワースイッチをＯＦＦにしてからセットしてください。）

ゲームの開始

メニュー画面で「1.新しくゲームを始める」を選びます。

シナリオ　プレイしたいシナリオを選びます。

プレイ人数　プレイ人数を決めます。
0を入力するとコンピュータ同士のデモプレイを見ることができます。その場合、表示する君主を設定するかどうか決めます。リセットボタンを押すと、デモプレイは中断します。

君主の選択　どの君主でプレイするかを選びます。

レベル　ゲームレベルを指定します。

他国の戦争　他国同士の戦争（ＨＥＸ戦）を見るかどうかを決めます。

モード　史実モードか仮想モードかを選びます。

- ■史実モード　「三国志演義」の物語に沿って、全武将の性格や関係が設定されています。
- ■仮想モード　史実にこだわらず武将が設定されます。そのため人物像の予測がつかず、その都度違う展開になります。

確認　最終確認を行います。「すべてよろしいですか？」と表示されるので、よければ「可」を選びます。

機能設定（機能コマンド）

ＭＡＩＮ画面のときにスタートボタンを押すと、ゲーム機能を設定するコマンドが表示されます。

中断　中断を選ぶと「終了」「セーブ」「ロード」の3つが表示されます。それぞれゲームを終了したり、セーブ・ロードをするときに使用します。

表示　メッセージを表示する時間を調整します。10段階あり、数字が小さいほど表示スピードが速くなります。

戦争　他国の君主間の戦争を、ＨＥＸ画面で表示するかどうか設定します。

ゲームの記録（セーブ）

バックアップＲＡＭカートリッジの使用により、最大３つまでのゲームデータをセーブすることができます。機能コマンドで中断のセーブを選びます。

必要な容量　１つのデータをセーブするのに、バックアップＲＡＭカートリッジ上で５つ分のファイル（600ブロック）が必要です。また、このほかに武将登録用のセーブデータとして1つのファイル（31ブロック）が必要です（全データ共通）。

容量がない場合　バックアップＲＡＭカートリッジが、他のデータで埋まっていて容量がない場合は不要なデータを消去してください。

データの保存・消去　データの保存・消去は、コントロール画面の「OPTION」コマンドで行います。ゲームを開始した時にデータをセーブできるだけの空き容量がない場合は、自動的にファイル消去の機能画面が表示されるので、画面上で不要なファイルを消去します。データの保存・消去をする際のバックアップデータ名は、「KO_SAN3_01A(～E)」です。

ゲーム中の１番～３番のセーブデータは、それぞれバックアップＲＡＭカートリッジ上のデータ名の01～03に相当します。また１つのデータにつき、Ａ～Ｅの５つのファイルに分割されます。このファイルの内、１つでも欠けているとセーブデータとして認識されません。

ゲームの終了

ゲームを終了するときは、機能コマンドで中断の終了を選びます。以下、メッセージにしたがって、「可」または「否」を選びます。

ゲームの再開（ロード）

メニュー画面で「2.データをロードする」を選びます。
セーブしてあるゲーム内容が表示されます。
表示の中から再開したいゲームのデータを選びます。
ゲーム中にデータをロードし直す場合は、機能コマンドで中断のロードを選びます

新君主でのプレイ

新君主を登録してあれば、新君主でプレイすることができます（→P.12「新君主・武将の登録」参照）。複数でプレイする場合、最大３人まで新君主でプレイに参加することができます。また、統治都市は空白地に限られます。

君主の選択　シナリオを選んだ後、君主選択の画面で新君主を選んでください。「１人目の君主は誰にしますか」と聞いてきます。登録してある君主が表示されるので、方向ボタンの←→で君主を選択して、Ｃボタンで決定します。

都市の選択　空白地の中から好きな都市を選びます。

配下の有無　配下武将をつけるかどうかを決めます。
「可」を選ぶと、配下に武将をつけることができます。
「否」を選ぶと、君主１人の状態でゲームを開始します。

配下の選択　配下武将をつける場合は、配下につける武将を選びます。配下武将は、３人まで選ぶことができます。君主を選んだときと同様に、登録してある一般武将の中から選びます。

新君主・武将の登録

既存の君主以外に自分のオリジナルの君主を８人、一般武将を60人まで作成することができます。
メニュー画面で「３.武将データを登録する」を選びます。

武将の種類　①「新君主」か「一般武将」を選びます。
すでに武将データを登録してある場合には、以下の要領で「武将データを変更する」ことができます。

武将名　②１～３文字の名前をつけます。
文字入力の操作は以下の通りです。

■漢字の入力　仮名表示の選択…入力する漢字の音読みの１文字目を選択します。

- 方向ボタン：仮名の選択
- Ａボタン　：入力した文字の取消
- Ｂボタン　：入力の終了
- Ｃボタン　：選択の決定（漢字表示へ）

漢字表示の選択…入力する漢字を表示の中から選択します。

- 方向ボタン：漢字の選択
- Ａボタン　：表示の切り替え（表示が複数ページの場合）
- Ｂボタン　：仮名表示に戻る
- Ｃボタン　：選択の決定（仮名表示へ）

＊文字が３文字になると、自動的に入力を終了します。

■仮名・特殊文字の入力

仮名表示の際に次の小文字を選択すると、以下の表示に切り替わります。

「ぁ」：ひらがな
「ぃ」：カタカナ
「ぅ」：数字・アルファベット
「ぇ」：記号
「ぉ」：ＪＩＳ第２水準の漢字
「ゃ」：ＪＩＳ第１・第２水準以外の漢字

※「漢字表示からの選択」で表示される漢字は、ＪＩＳ第１水準の漢字です。

※入力したい漢字がこの中から見つからない場合は、ＪＩＳ第２水準か、それ以外の漢字を探してみてください。

■読み仮名の入力

名前の入力を終えたら、読みがなを７字以内で入力します（濁点(だくてん)等も１文字に数えます）。仮名文字を直すときは、Ａボタンで１文字前に戻ります。終了するときはＢボタンを押します。

誕生日・年齢
性別
能力

③誕生日・年齢を入力します。

④男性か女性かを選びます。

⑤陸指（陸上指揮能力）・水指（水上指揮能力）・武力・知力・政治・魅力の６つの能力を決定します。

君主の場合は、年齢と性別で決められた基本値に、１～29歳で90、30歳以上で70のポイントを振り分けます。各能力の最大値は100です。

一般武将の場合は、「文官」と「武官」のどちらかを選んだ後、Ｃボタンを押すとすべての能力値が決定されます。

顔
⑥武将の顔を選びます。
武将の顔の一覧が表示されます。選べる顔は、君主で８種類、配下で30種類あります。

確認
⑦最後に「すべてよろしいですか？」と聞いてきます。
「否」を選ぶと上記②～⑥を変更できます。
「可」を選ぶと、①の画面に戻り、続けて武将を作成することができます。

登録データ
作成した武将の登録データをセーブします。⑦で「可」を選んで①の画面に戻った後、Ｂボタンを押してください。「登録データをセーブしてよろしいですか？」と聞いてきます。「可」を選ぶと、登録データのセーブが完了し、メニューの画面に戻ります。「否」を選ぶと、登録データをセーブせずにメニュー画面に戻ります。

武将の紹介

ゲームに登場する武将のデータ、およびプロフィールを見ることができます。
メニュー画面で「４.武将を紹介する」を選びます。
「表示する基準を選択して下さい」というメッセージとともに、選択の基準となる項目が表示されます。

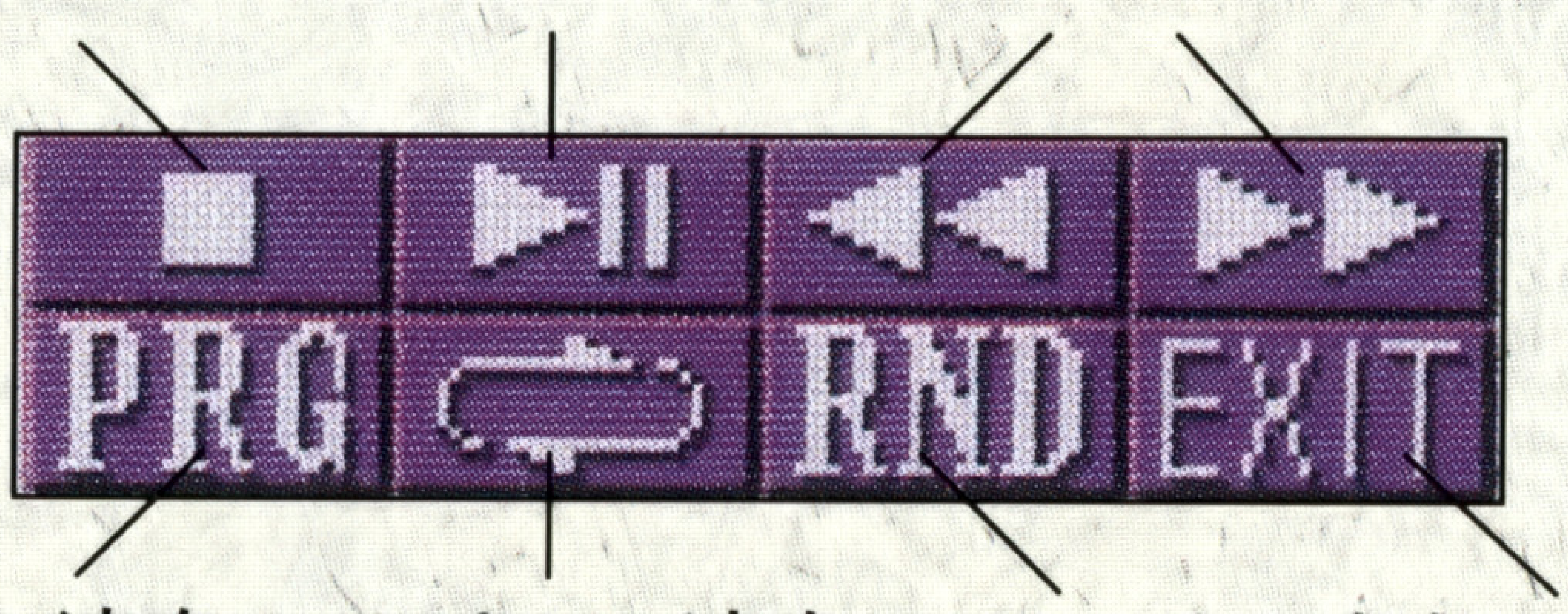
名前を基準に見る場合
項目の中から［名前］を選択します。
①見たい武将の頭文字を入力してください。
②武将名が表示されます。見たい武将を選んでください。
③武将の顔・データ・プロフィールが表示されます。

能力を基準に見る場合

項目の中から［名前］以外の能力名を選択します。
①基準とする数値を入力してください。（1～100）
方向ボタンの←→で入力桁を選択し、↑↓で数値を上下させます。このとき入力桁が一番左にある状態で方向ボタンの←を押すと最大値が、さらに←を押すと最小値が表示されます。
②武将名が表示されます。見たい武将を選んでください。
③武将の顔・データ・プロフィールが表示されます。
武将紹介を終了したいときは、Bボタンでキャンセルを繰り返すと、メニュー画面に戻ります。

サウンドウェアを聞く

ゲームで使用しているサウンドを聞くことができます。
メニュー画面で「5.サウンドウェアを聞く」を選びます。
操作の方法は次の通りです。



Aボタンで、曲選択とコマンド選択の切り替えをします。
*プログラム演奏…演奏したい曲順に編集します
*リピート演奏…同じ演奏を繰り返します
*ランダム演奏…曲順を自動編集して演奏します

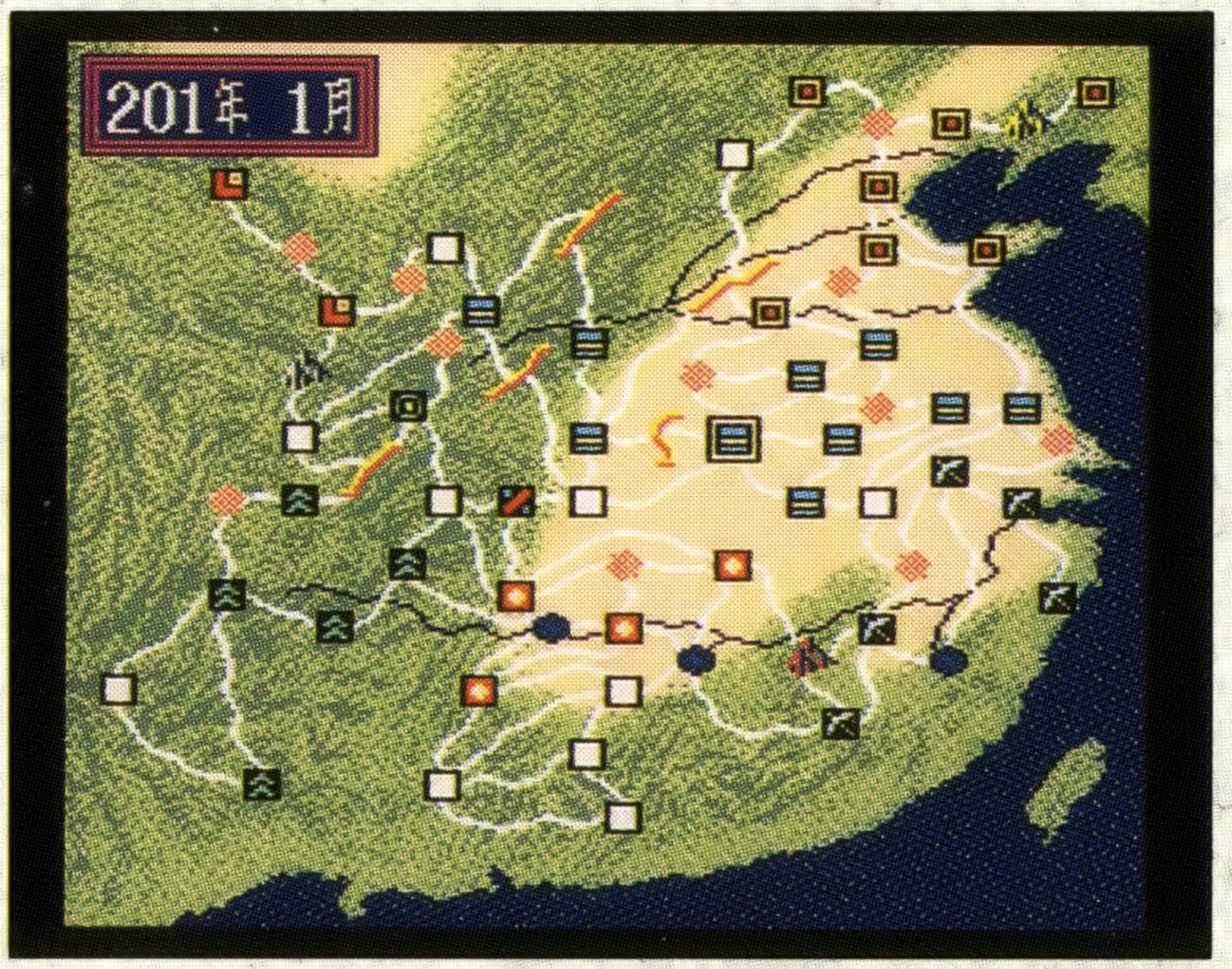
ＭＡＩＮ画面

人口・武将数などの都市データを表示します。また通常のコマンド選択はＭＡＩＮ画面で行います。

①年・月
②都市データ
③ＭＡＩＮコマンド
④メッセージ表示欄
⑤君主（太守）

マップ画面

ＭＡＩＮ画面のときにＡボタンを押すと、マップ画面に切り替わり、各国の勢力分布がマーカーで表示されます。



さらにＡボタンを押すと、各都市および戦場が番号で表示されます。マップ画面からＭＡＩＮ画面に戻るときは、どれかボタンを押してください。

MAINコマンド

毎月のターンが回ってくるごとに、ＭＡＩＮ画面でコマンドを実行します。
そのターンで実行できないコマンドは赤で表示されます。
前月に実行した結果は、毎ターンはじめに表示される「報告書」で確認することができます。コマンドによっては、複数の武将をまとめて同じコマンドに従事させることができます。文官・武官には１つのコマンドを最大６カ月間続けて実行するよう指定できます。
そのターンの命令を出し終えたり、そのターンをパスするときは、Ｂボタンを押してください。

実行に制限のあるコマンドには次の表示がしてあります。
（君）＝君主のみ可　（君・太）＝君主、太守のみ可
（×武）＝武官実行不可　（×文）＝文官実行不可
（本）＝本国でのみ実行可能

軍事

戦争および戦争に備えての軍事活動を行います。

移動

武将を隣接都市に移動します。他の君主の都市、戦争中の都市には移動できません。空白地に移動すると、自領になります。全員が移動すると、もとの都市は空白地になります。移動の際、金と兵糧、武器および軍馬・闘艦（とうかん）・蒙衝（もうしょう）・走舸（そうか）を持たせることができます。君主・太守が移動する際は後任の太守を選びます。

輸送
金・兵糧・弩・強弩・軍馬などを自領の都市に輸送します。途中、輸送品を山賊に奪われることがあります。戦争中の都市にも輸送可能ですが、これは守備側に限ります。

準備（×文）
武将の士気を高めます。

戦争（×文）
隣接する他都市に戦争をしかけたり、自軍が交戦中の都市に応援部隊を送ります。
同盟関係のある君主の都市に攻め込むと、同盟は解消されます。君主・太守が戦争に参加する場合は後任の太守を選びます。

徴兵
住民から徴兵し、兵士数を増やします。住民数が50,000以下のとき、兵士数が住民数を越えるときは徴兵できません。
徴兵には兵士100人につき金10・米100が必要です。徴兵単位は100人です。武将が２人以上いる場合は編成をします。

募兵
ある程度訓練された兵士を募集します。
兵100人につき金40・米200が必要です。

訓練（×文）
兵士を訓練します。担当する武官の武力によって効果は変わります。訓練度の最大は100までで、それ以上訓練しても効果はありません。

編成（×文）
その都市にいる武将の兵士を各武将に再配分します。
まず、いずれかの武将の兵士数を減らし、兵士を増やしたい武将にその分を割り振ります。兵士が割り振られないまま編成を終えると、その分は住民に戻ります。

建造
水上戦で使用する船［闘艦・蒙衝・走舸］を建造します。
船は限られた都市でしか建造できません。建造には闘艦で６カ月・金3,000、蒙衝で４カ月・金2,000、走舸で２カ月・金1,000がそれぞれ必要です。

人事

自領の武将に関する人事を行います。

捜索
自領から未発見の武将を探します。
発見できるかどうかは、使者の政治力、魅力によります。
発見した武将は在野武将になります。

登用
自都市の在野武将、または他の隣接都市の現役武将を登用します。
どの都市から、誰を、どの方法で登用するか、誰を使者にするかを決めます。登用方法には、「金を贈る」「説得する」「君主が赴く」「アイテムを贈る」、の４種類があります。登用の成否は、方法のほか、こちらの君主との相性、使者の魅力、相手の忠誠度・能力・性格によります。他君主の都市の太守を登用すると、その都市は自領になります。
隣接する他君主の都市の武将を登用するには、先に情報コマンドの密偵で、その都市の情報を得ていなければなりません。

褒美（君・太）
武将に褒美を授けて、忠誠度を上げます。次の３種類があります。

■金
与える金は最大で100で、高いほど効果があります。君主の魅力が高いほど効果が上がります。

■アイテム
他国の君主や武将が所持していたり、偶然に発見されたりします。

■書物
金・アイテムがなくても、忠誠度を上げることができます。ただし、金・アイテムほどは上昇しません。

施し
住民に米を与えて民忠誠度を上げます。民忠誠度が上がると1月の税収と7月の収穫量が増えます。効果は、施(ほどこ)す量とその都市の人口によります。君主の魅力、実行武将の魅力が高いほど、効果が上がります。

委任（君）
属領都市の統治を太守に委任、または委任の解除をします。委任した都市では、自動的にコマンドが実行されます。委任する都市を選んで、基本政策を決めてください。
委任中に太守が死亡した場合は、現役武将の中から自動的に新太守が選ばれます。また武官の武将が戦闘で敵の都市を占領した場合は、生産型で委任した状態になります。
委任を解除し、直轄(ちょっかつ)統治にすることができるのは、太守が軍師・将軍である場合のみです。

■委任
君主の統治する都市以外のすべてを、同じ基本政策で委任します。

■直轄
すべての都市を君主の直轄領にします。ただし将軍・軍師のいない都市を直轄領にすることはできません。

■都市
都市を選択し、それぞれに委任の基本政策を選びます。
委任の基本政策には、次の3種類があります。
「軍事」おもに軍事を重視し、軍備の増強をして領地を拡大します。
「生産」おもに開発を重視し、米の収穫、商業価値を上昇させます。
「適応」状況に応じて、軍事面を重視した政策を敷(し)いたり、生産性の向上をはかったりします。

任命（君）
自領の現役武将を太守、軍師、将軍、または文官か武官に任命します。

解雇（君）　配下の現役武将を解雇します。
解雇された武将は、在野武将となります。

没収（君）　配下の武将のアイテムを没収します。
アイテムを没収された武将は忠誠度が下がります。

外交（本）

他国との外交交渉を行います。

同盟　他の君主と同盟を結びます。君主番号と君主名・敵対心・君主の所在地の一覧が表示され、同盟国は君主名が緑色で表示されます。
同盟の成否は、相手の敵対心、使者の魅力、条件などによります。同盟が成立すると同盟国となり、相手君主の敵対心が下がります。
同盟国と戦争をしたり、相手君主の使者を捕縛して首を斬るなどの敵対行為を行うと、同盟関係は解消されます。

共同　他の君主と共同して第三国に攻め込む約束をします。
共同軍を要請できるのは１つの都市だけで、有効期間は３カ月です。共同作戦が成立しても、共同軍を出兵するかどうか、派遣する武将数などは、相手の君主に任されます。
攻撃側が勝利すると、他君主に対して共同軍要請の際の条件どおり謝礼を支払います。

停戦　長期戦になった戦争の停止を交渉します。守備側のときに限り、実行できます。

交換　他君主に米や武器などの交換を求めます。成否は、条件・相手君主の敵対心、使者の魅力によります。

援助　同盟国の君主に対して資金や武器の援助を求めます。

勧告　他国に対して降伏を勧告します。
成功すると、戦わずしてその君主の統治都市および、配下武将を手に入れられます。相手君主は配下になり、その他の武将は忠誠度により、配下か在野武将になります。
失敗すると、相手君主の敵対心が上がります。勧告の成否は、国力の差・相手君主の性格などによります。

破棄　他国との同盟関係を破棄します。共同作戦の約束があっても無効になります。

情報

都市・武将についての情報を見ます。

密偵　武将を他国に潜伏させて情報を入手します。
密偵を送っている期間中は情報コマンドの他国で情報を入手することができます。武将の能力、期間によって得られる情報量が変わってきます。

自国　自国の情報を見ます。情報は次の３種類です。

- ■武将　武将各人のデータを見ます。
- ■一覧　武将を一覧表示して見ます。
- ■都市　都市のデータと米・武器・軍馬の相場を見ます。

他国　他国の情報を見ます。情報を見たい都市を選んでください。
ただし情報を見ることができるのは、情報コマンドで密偵を送っている間に限ります。また入手した情報のレベルに応じて、見ることのできる情報量が決まります。
自領の都市を見る場合も、このコマンドを実行します。

属領　自国の属領の太守名・金・米・兵士・民忠誠度・武将数の一覧を見ます。

整列　武将名の表示の順番を設定します。
整列の基準は指定した能力の数値によります。

勢力　各君主の領地を国ごとに塗り分けて表示します。

戦場　各地に22カ所ある戦場の名称と、それぞれを領有している君主の名前の一覧を表示します。

開発（×武）

都市の開発を行います（最大100まで金をかけられます）。

土地　土地開発をしてその都市の開発領域を拡大します。
開発領域の最大値は国によって異なります。かける金が高く、実行武将の政治力が高く、コマンドの実行期間が長いほど効果が上がります。

耕作　土地の耕作率を上げます。毎年、７月の収穫が終わると、耕作率の値が０に戻ります。

治水　治水工事を行い、治水度・灌漑（かんがい）充足度を上げます。かける金が高く、実行武将の政治力が高く、実行期間が長いほど効果が上がります。
治水度が上がると台風・洪水の被害が小さくなります。

商業　住民への商業投資をして、金の徴収量を増やします。
かける金が高いほど、また実行武将の政治力が高く、実行期間が長いほど効果が上がります。

計略

他国の君主・武将に計略をしかけます。［作敵］［偽書］［駆虎］については、計略をしかける都市と隣接していて、さらにその都市の情報を得ていないと実行できません。

埋伏

「埋伏の毒」。自領の武将を他都市に在野武将として送り込みます。相手の都市で登用されると、戦争時に寝返らせることができます。送る武将は忠誠度100が必要です。
文官の武将を埋伏させた場合、約２カ月に１度、その都市の情報を入手することができます。

作敵

「敵中作敵」。他の都市の武将に内通して、戦争時に寝返るよう計ります。成否は、こちらの使者の魅力・軍師の知力、相手の武将の忠誠度・性格によります。成功すると、その武将の忠誠度が下がり、さらに戦争時には確実に寝返らせることができるようになります。作敵の有効期間は３カ月です。

偽書

「偽書疑心」。他の都市の武将に偽の手紙を送り、君主との仲を裂くように計ります。成否は、こちらの使者の知力と政治力・軍師の知力、相手の軍師の知力によります。成功すると、その武将の忠誠度が下がり、離反したり他国の登用に応じたりしやすくなります。

二虎

「二虎競食」。他の君主同士を戦わせるよう計ります。互いに戦わせる君主を選んで、それぞれに使者を送ります。
成否は、こちらの軍師の知力・使者の知力、相手の君主の知力・軍師の知力によります。成功すると、両君主の敵対心が上がり、戦わせるよう仕向けることができます。

駆虎

「駆虎呑狼」。他の都市の武将と通じて、謀叛を起こさせるよう計ります。成否は、使者の魅力、相手の太守の忠誠度・性格によります。成功すると、その武将の忠誠度が下がり、機を見て謀叛を起こし、成功するとその地で独立して君主になります。

商人

商人と取引をします。取引の相場は、情報コマンドで自国の都市データを表示すると見ることができます。

米売・米買　米を取引します。

武器・軍馬　弩・強弩・軍馬を買います。

特別

特殊なコマンドを実行します。

放浪　統治都市を持たずに各地を放浪します。

自らの統治都市を捨てるか、君主が戦争で捕らえられた後に、逃がされて、戻る都市がない場合、放浪の旅に出ることになります。本国の現役武将は全員連れて行くことができますが、兵士は５分の１に減り、金は100分の１、米は最大で兵士数分しか持っていけません。連れて行かない武将、属領の武将はすべて在野武将になります。戦争で敗れて、結果放浪することになった場合は、兵は連れて行けますが、武将は連れて行けず、米・金も持って行けません。

放浪中に使えるコマンドは、次の通りです。

■移動　隣接する都市に移動します。

戦争中の都市には移動できません。移動先が他君主の統治下の場合、その君主との敵対心・同盟関係・性格によっては、武力の低い武将は捕らえられてしまうことがあります。

■情報　その都市の様子・放浪中の武将の様子・武将一覧を見ます。

他の都市・武将については見ることができません。

■挙兵　旗揚げして君主となり、空白地を自分の統治都市にします。

治療
医者の華陀（かだ）がその都市にいる場合、武将の治療をさせることができます。華陀がいない場合、配下武将に命じて探させます。戦闘に参加して負傷したり、疫病の流行で病気になった武将全員の体調が戻ります。

徴収
毎年1月・7月の税徴収以外に、住民から金・米を臨時徴収します。1カ月に1回だけ実行できます。徴収される量は民忠誠度・人口によります。徴収をすると民忠誠度が下がります。

税率
1月の金、7月の米を徴収する税率を変更します。あまり高い税率を設定すると民忠誠度が下がってしまいます。

外交交渉

プレイヤーの君主が他の君主から外交交渉を迫られた場合、以下のコマンドで対処します。

承知
交渉内容を承諾（しょうだく）する場合に選びます。

拒否
交渉内容を拒絶（きょぜつ）する場合に選びます。

条件
交渉内容に金・米などの物品や兵士などの条件をつけたいときや、相手の出した条件が不満であるときに選びます。

軍師
交渉に関して、軍師の助言を仰ぐ場合に実行します。

捕縛
交渉の内容に関わらず、使者を捕らえる場合に実行します。

情報
外交交渉にあたっての情報を見ます。

■都市
自分の都市の情報を見る場合に行います。

■勢力
同盟交渉、共同作戦の交渉の場合に、お互いの勢力範囲を地図で確認するときに行います。

武将の身分

君主： 君主はすべてのコマンドを実行することができます。君主が寿命や戦争で死亡した場合は、配下武将の中から後継者を選んで君主にします。君主が変わると配下の武将の忠誠度が変わり、離反して在野武将になることがあります。

太守： 君主のいない属領の都市では、太守を任命します。その際、軍師・将軍以外の武将を太守にすると、その都市は自動的に委任状態となります。
太守が死亡したときは、その都市にいる現役武将の中から新しい太守を選びます。委任してある都市では自動的に選ばれ、現役武将がいないと空白地になります。

将軍： 君主のみ実行可能なコマンド以外すべて実行可能です。長期的なコマンドの実行はできません。将軍には、武力・指揮能力・魅力の高い武将でないと任命できません。

軍師： 君主のみ実行可能なコマンド以外すべて実行可能です。軍師には、政治力か知力の高い武将でないと任命できません。長期的なコマンドの実行はできません。

文官： 国の行政面の担当として、開発などの内政や、使者として外交を行います。１カ月から最長６カ月まで、連続して同じコマンドを実行することが可能です。兵士を持つことができず、ＨＥＸ戦に参加できません。

武官： 武官は軍事面の担当として、兵力を増強し、ＨＥＸ戦を行います。１カ月から最長６カ月まで、連続して同じコマンドを実行することが可能です。外交と開発のコマンドは実行できません。

都市データ

情報コマンドで自国（または他国）の都市を実行すると、都市データが表示されます。

中国全土に46の都市があり、それぞれ次のようなデータをもっています。データの数値は、コマンドの実行、イベントの発生等によって増減します。

人口

都市の兵士を除く住民の総数です。多いほど金・米の収入が増加します。その都市が戦場となったり、災害が起きたり、徴兵（ちょうへい）や募兵（ぼへい）を行うと減少します。

金

都市の保有している金の量です。毎年１月に税金の収入、外交コマンドの交換か援助で他君主から手に入れたり、商人コマンドの米売、特別コマンドの徴収（ちょうしゅう）で増えます。

米

その都市に蓄えられている米の総量です。

毎年７月に税として徴収します。そのほか外交コマンドの交換や援助で他君主から手に入れたり、商人コマンドの米買、特別コマンドの徴収を実行すると増えます。

兵士

その都市の兵士の総数（各武将が従えている兵士数の合計）です。軍事コマンドの徴兵か募兵をすると増えます。兵士には毎年１月に金、７月に米の俸禄（ほうろく）（給料）を支給します。

武将

その都市にいる君主（太守）を含む武将の数です。この数に応じて、毎年１月に金、７月に米を俸禄（給料）として支給します。

商業

商業的な発展度です。開発コマンドの商業の実行でこの値が上がり、毎年１月の税徴収量が増加します。

開発

開発可能な土地の広さです。開発コマンドの土地を実行するとこの値が上昇し、米の収穫量が増えます。灌漑（かんがい）や耕作の値は下がります。

耕作

開発された土地の内で、耕作された農地の占める割合です。毎年、７月の収穫時に０に戻ります。耕作の値が高いと、米の収穫量が増えます。

治水

洪水防止率です。開発コマンドの治水を実行すると上昇します。治水度が高いと、洪水・台風が発生したときの被害が少なくなります。洪水・台風の被害に遭（あ）うと下がります。

灌漑　灌漑充足度です。開発の治水を実行すると上昇します。灌漑の値が高いと7月の収穫量が増えます。台風・洪水の被害に遭うと下がります。

税率　毎年1月と7月に徴収する金・米の税率です。税率が高すぎると民忠誠度が下がります。
特別コマンドの税率で変更できます。

民忠　統治者に対する住民の忠誠度です。この値が低いと住民の反乱が起きることがあります。
人事コマンドの施しで上がり、災害や、戦争・特別コマンドの徴収などで下がります。

弩・強弩・軍馬　その都市の弩(ど)・強弩(きょうど)・軍馬の数です。外交コマンドの援助か交換で、他君主から手に入れたり、商人コマンドの武器・軍馬で、商人から購入すると増えます。弩・強弩・軍馬、それぞれの数値が1につき、兵100人の部隊を編成することができます。

闘艦・蒙衝・走舸　その都市の所有する船［闘艦(とうかん)・蒙衝(もうしょう)・走舸(そうか)］の数です。軍事コマンドの建造で増えます。船の建造できる都市は限られています。

相場　米・弩・強弩・軍馬の値段の相場です。都市、または月によって数値は変動します。

武将データ

情報コマンドの自国（または他国）の武将を実行すると、武将データが実行されます。

武将には、君主に仕えている現役武将と、誰の配下にもなっていない在野武将、そして野に埋もれている未発見武将がいます。
在野武将は、人事コマンドの登用で登用に成功すると現役武将になります。未発見武将は、人事コマンドの捜索で発見すると在野武将になります。現役武将・在野武将のデータは情報コマンドで見ることができます。

身分

武将の身分です。
各身分は、君主が現役武将の中から任命・解任します。武将には、それぞれ君主・太守・将軍・軍師・文官・武官の身分があります。

年齢

武将は毎年１月に１ずつ歳をとります。
ある年齢に達すると死亡することがあります。

忠誠

君主に対する忠誠度です。
人事コマンドの褒美(ほうび)で褒美を与えると上がり、俸禄(ほうろく)が不足すると下がります。低いと離反したり、謀反を起こすことがあります。高いほど他の君主からの登用に応じにくく、戦闘時に寝返りにくくなります。

仕官

現在の君主に仕えている年数です。

兵士

その武将が指揮している兵士の数です。
各武将の俸禄が不足したり、洪水・疫病などの災害が起こると減少します。軍事コマンドの徴兵(ちょうへい)か募兵(ぼへい)で総兵士数を増やし、編成で調整することができます。

知力

兵法の知識量です。高いほど計略が成功しやすく、敵の計略にかかりにくくなります。

政治

外交官・内政指揮官としての実行能力です。
高いほど外交・開発の効果が上がります。

武力

戦闘における攻撃力です。高いほど、敵に与えるダメージが大きくなり、戦闘で退却の際に捕らえられても、逃げやすくなります。

魅力
人事や外交の使者となった際の、人をひきつける能力です。魅力が高いほど人事・外交の効果が上がります。

陸指
陸上での指揮能力です。70以上あると、陸上での戦闘時に一斉攻撃が可能になります。

水指
水軍の指揮能力です。70以上あると、水上での戦闘時に一斉攻撃が可能になります。

訓練
各武将が従えている兵士の訓練度を表します。この値が高いほど、戦闘での攻撃力・機動力が高くなります。軍事コマンドの訓練によって上がります。上昇の度合は各武将の武力・実行期間によります。軍事コマンドの徴兵をして兵が増えると、その部隊全体の訓練度は下がります。

士気
従えている兵士の戦争に対する意気込みの度合です。軍事コマンドの準備で上がります。上限は100ですが、戦闘中には最大120まで上がります。軍事コマンドの訓練でも70まで上がります。士気があれば、戦争中に兵糧が0になっても戦争を続けることができます。

イベント

『三國志Ⅲ』の世界では、年間を通じてさまざまなイベントが起こります。イベントは、それぞれ都市や武将などに次のような影響を及ぼします。
なお、1年の四季は、春（1～3月）・夏（4～6月）・秋（7～9月）・冬（10～12月）と設定されています。

税金

毎年1月に金、7月に米の徴収（ちょうしゅう）があります。徴収量は、金は人口・商業値・税率・民忠誠度など、米は開発・耕作・灌漑（かんがい）・税率・民忠誠度などによります。

武将の俸禄

毎年1月に金、7月に米を武将数や兵士数に応じて支払います。足りないと、武将の忠誠度が下がり、兵士数が減ります。

負傷した武将

武将の負傷は、最長6カ月で自然回復します。回復するまでは、コマンドの実行ができません。

武将の忠誠度

武将の忠誠度は、毎月、君主との相性や仕官年数などに応じて変化します。

武将の離反

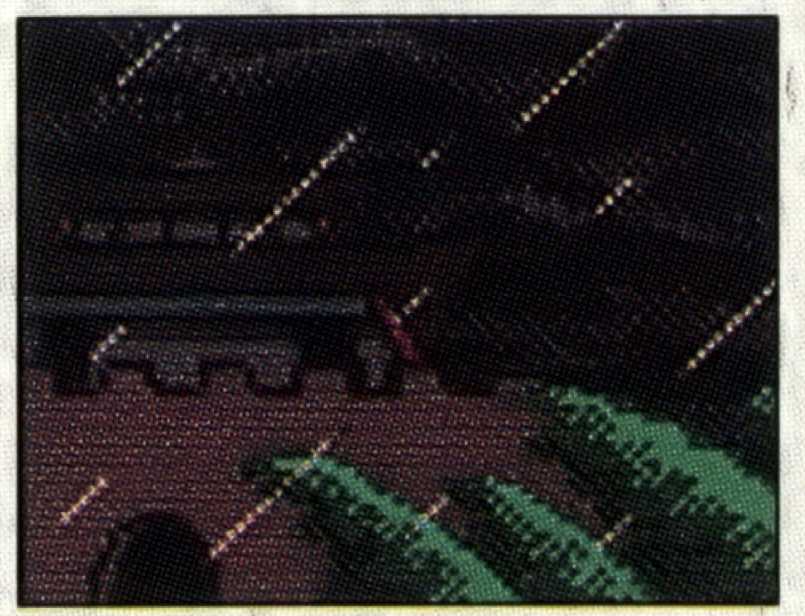
武将の忠誠度が低くなると離反し、在野武将になったり他君主に引き抜かれたりする場合があります。ただし、血縁の武将は離反しません。

いなご

春から秋にかけて、いなごの大群が発生することがあります。発生すると民忠誠度・耕作率が低下し、米が減ります。被害は、発生した次の季節に近隣国に広がり、冬に鎮静します。

洪水

夏、大河の流域国では、洪水が起こることがあります。発生すると、人口・兵士数・耕作率・治水度・民忠誠度が低下します。被害は、治水・灌漑等の値が高いほど少なくなります。



台風

夏に台風が発生することがあります。民忠誠度・耕作率・治水度が低下します。被害は、治水・灌漑等の値が高いほど少なくなります。

疫病

年間を通じて、疫病が発生することがあります。民忠誠度・人口・兵士数が低下し、武将が病気になったりします。被害は、発生した次の季節に近隣国に広がり、翌年に鎮静します。

住民反乱

年間を通じて、住民反乱が起こることがあります。君主の魅力・民忠誠度の値が低いと起こりやすいようです。住民数・兵士数・耕作率が低下し、軍資金・米が減少します。

謀叛

忠誠度・性格などによって、もしくは、他の君主の計略によって配下武将が謀叛を起こすことがあります。謀叛を起こした太守は、その都市で独立し君主となります。独立した君主と、もとの君主との敵対心は高くなります。

豊作

その年の米の収穫が増えます。非常に幸運なイベントです。

凶作

日照りや長雨、台風、洪水などの影響で、その年の米の収穫量が極端に減ってしまいます。

黄巾賊

放浪状態移動中、黄巾賊の残党に出くわすことがあります。勝つと兵が投降してきたり、金・米を置いていったりしますが、負けると兵士数・金・米が減ります。

アイテム

アイテムには、それを所持している武将の特定の能力を高める効果があります。君主はアイテムを褒美として配下武将に与えることにより、忠誠度を上げることができます。

兵法書

孫子の兵法書、孟徳新書（もうとくしんしょ）、遁甲天書（とんこうてんしょ）三巻、太平要術（たいへいようじゅつ）の書の４種類があり、知力・政治がプラスされます。

武器

倚天（いてん）の剣、七星（しちせい）の剣、青竜偃月刀（せいりゅうえんげつとう）、青釭（せいこう）の剣の４種類があり、武力がプラスされます。

名馬

赤兎馬（せきとば）、的盧（てきろ）、爪黄飛電（そうこうひでん）の３種類があり、ＨＥＸ戦時の機動力がプラスされます。

青嚢書

青嚢書（せいのうしょ）を所有する君主の元では、負傷した武将全員が回復します。

玉璽

玉璽（ぎょくじ）を所有する君主の政治・魅力がプラスされます。

ＨＥＸ戦について

軍事コマンドの戦争で相手の都市に攻め込んだり、他の君主に攻め込まれたりした場合、ＨＥＸ戦となります。

ＨＥＸ戦の流れ

ＨＥＸ戦には都市で戦う攻城戦と、戦場で戦う野戦の２種類があります。野戦は、戦場に隣接している守備側が迎撃を行う場合に起こります。誰も所有していない戦場で戦って勝利すると、その戦場は勝利側の所有となります。

勝利条件

次のいずれかの条件を満たすと勝利となります。

攻撃側：敵の城をすべて占領する（攻城戦のみ）
敵の兵糧と兵士士気を０にする
敵の武将をすべて捕らえるか退却させる
敵の君主を捕らえる

守備側：敵の兵糧と兵士士気を０にする
野戦で20日間経過する
敵の武将をすべて捕らえるか退却させる
敵の君主を捕らえる

長期戦

攻城戦で10日たっても勝敗が決しない場合は長期戦となります。一度、ＭＡＩＮ画面に戻り、その月の残りの都市の命令と、翌月の都市の命令を出し終え、戦争を再開します。

共同軍と援軍

共同軍

３カ月以内に共同作戦の約束を結んでいれば、攻撃側は、隣接する他君主の都市から共同軍を派兵してもらえます。また他の自領から共同軍を派兵することもできます。共同軍が到着すると、部隊は自動的に配置され参戦します。攻撃側が勝利した場合は、謝礼を支払います。

援軍

自国の本国・属領に対する援軍要請と、他君主に対する援軍要請の２種類があります。どちらもそれぞれ、１都市ずつに要請が可能ですが、他君主へ要請する場合は使者を送ります。相手君主が要請に応じて出兵し、援軍が到着すると、部隊は自動的に配置され参戦します。守備側が勝利すると、そのとき戦場に残っていた援軍の武将数に応じて、金・米の戦利品が分配されます。

長期戦の援軍

長期戦になった場合、増援部隊として、隣接都市から新たに武将を送り込むことができます。ただし、増援部隊を送ることができるのは守備側・攻撃側とも、そのＨＥＸ戦の当事者のみです。

戦後処理

戦場となった都市は勝利国の領地になります。攻撃側が勝った場合、総大将がその都市の太守になります。攻撃側が全軍退却した場合、攻撃側が捕らえた武将は元の所属に戻ります。捕らえた武将は、それぞれ処遇を選びます。

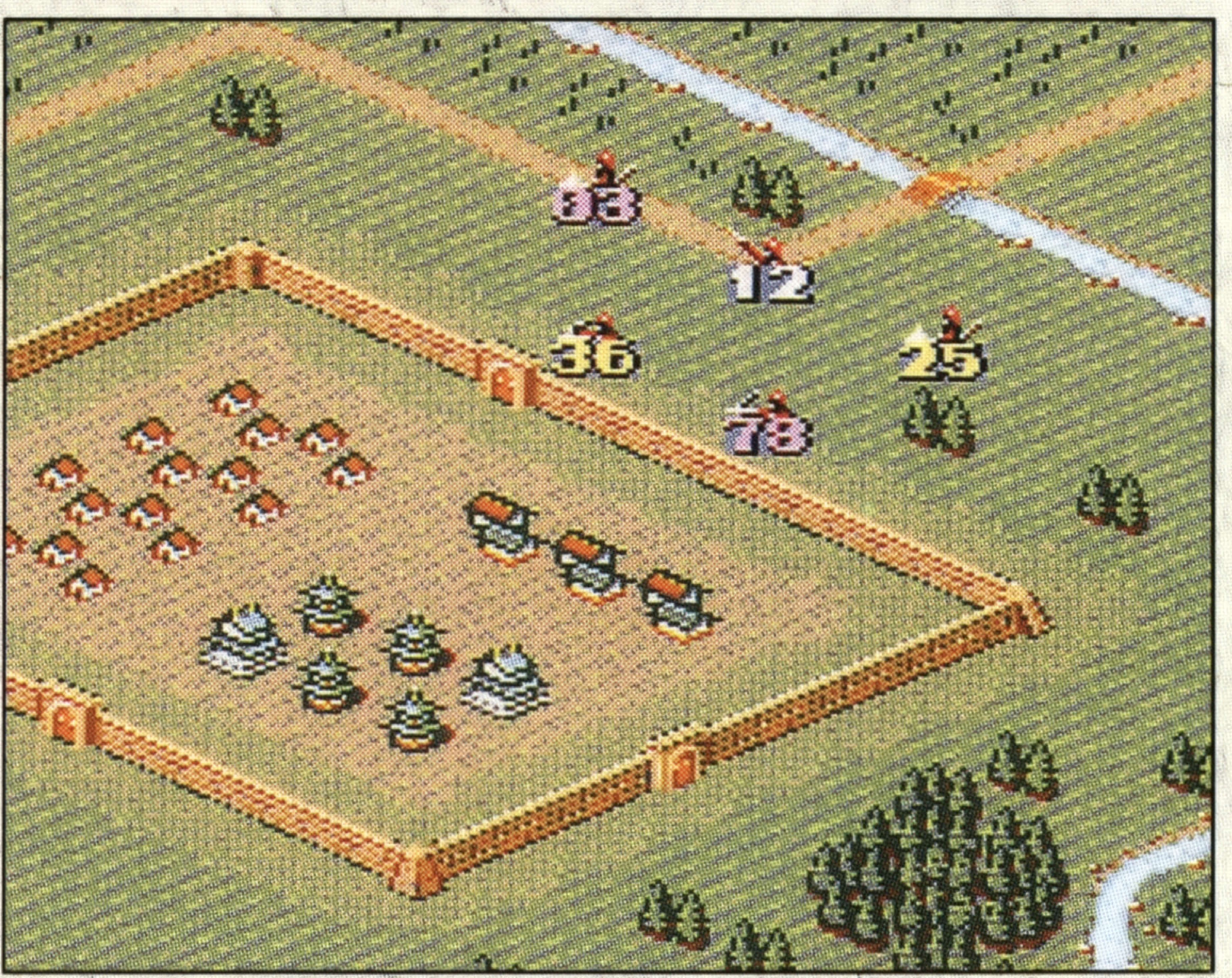
ＨＥＸ画面（データ表示）

軍事コマンドの戦争を実行すると画面はＨＥＸ画面に切り替わります。Ａボタンを押すと、データが表示されます。

①年・月・日数
②時間・天候
・風向・風力
③都市・戦場名
④守備側データ
⑤攻撃側データ

マップ画面（ＨＥＸ戦）

データ表示画面のときに、Ａボタンを押すと、今度はマップ表示に切り替わります。このとき方向ボタンを使って、ＨＥＸ画面全体を見渡すことができます。Ｂボタンでコマンド入力画面に戻ります。



兵士数の色表示
白：×1,000人
黄：×100人
赤：×10人
（10人未満のときは、０が表示されます）

HEXコマンド

ＨＥＸ戦では、部隊ごとにコマンドを実行します。
部隊のコマンド入力時にＢボタンを押すと、何もしないでそのＨＥＸに待機します。このとき機動力が１増加し、体力が２回復します。

移動

進入可能なＨＥＸ上を移動します。
地形ごとに必要機動力が異なります。移動中、敵部隊に隣接するとそのＨＥＸで留まります。ただし機動力が残っていて、敵の士気が20未満であれば、移動を続けられます。

攻撃

敵部隊に攻撃をしかけます。

通常
隣接する敵部隊に攻撃をしかけます。攻撃側が城門を開ける場合にも使用します。

一斉
同じ敵に隣接する武将が２人以上いる場合に、その武将全員で一斉に攻撃をかけます。効果には武力・兵士数・部隊数・地形が影響します。一斉の攻撃を行うと、攻撃に参加した部隊はコマンド実行済となります。

奇襲
伏兵状態の部隊が、敵部隊を攻撃します。
伏兵状態で敵が隣接して来た際、このコマンドを実行することができます。奇襲をかけると伏兵状態は解除されます。

弓矢
弩(ど)・強弩(きょうど)の部隊が、矢を放ち遠距離からの攻撃をします。
１部隊の矢の本数は最大15で効果には訓練度が影響します。

火矢　弩・強弩の部隊が、火のついた矢を放ち、遠距離から攻撃します。１部隊の火矢の本数は最大８で効果には天候・訓練度が影響します。

突撃　敵部隊のいるＨＥＸに侵入して戦います。
勝敗がつかないと、突き抜けて反対側のＨＥＸに出るか、元のＨＥＸに押し戻されます。

一騎　隣接する敵部隊の武将と一騎討ちします。勝った武将は、負けた武将を捕らえることができます。

計略

敵軍に計略をしかけます。

火計　隣接しているＨＥＸに火を放ちます。
成否は、天候・地形・実行武将の知力によります。火計をかけられたとき、次のターンに同じＨＥＸに留まっていると兵士数が減ります。火は風向きによって燃え移り、雨が降ると鎮火（ちんか）します。

伏兵　歩兵・弩・強弩の各部隊は、草地・森・低山で伏兵させることができます。伏兵すると部隊表示が消え、そこに隣接する敵部隊に対して、奇襲攻撃を加えることができます。

説得　計略の敵中作敵で、寝返りの約束を取り付けた武将や、埋伏の毒で自ら送り込んだ武将、総大将でない武将に寝返るよう説得を試みます。

同士　敵同士隣接した２つの部隊に偽の情報を流し、敵部隊を撹乱（かくらん）させて、同士討ちをさせます。

偽令　敵部隊に偽の情報を流して動きを止め、敵軍の士気を低下させます。

消火　野戦で船同士の戦いの際に、火計をかけられて船に発生した火災を消します。なお消火には失敗することもあります。

情報

戦争中に敵および味方の情報を見ます。

味方　味方の武将のデータを確認します。コマンドの実行回数には数えられません。

敵　敵武将のデータを確認します。確認できる範囲は実行武将の知力によって異なり、コマンドの実行回数に含まれます。

退却

部隊ごとに隣接する自領または空白都市に退却します。
攻城戦の場合に守備側のみ、城内に退却することができます。城内に戻した武将は、長期戦になって次の月にならないと、再び出陣することはできません。

全軍　全軍を部隊ごとに隣接する自領または空白都市に退却させます。（総大将のみ）

待機　城内に待機している武将（文官を含む）を、隣接する自領または空白都市に退却させます。（守備側の総大将のみ）

出陣

攻城戦のとき城内に待機させている武将を出陣させます。（守備側のみ）

委任

全部隊を、コンピュータに指揮させます。

部隊について

部隊の種類

武将の率いる部隊は以下の通りです。各部隊ごとに移動の基本機動力があり、歩兵・弩・強弩部隊については、率いる武将の士気・部隊の訓練度によって機動力が変化します。弩・強弩部隊に限り、射程で示される範囲内の敵への攻撃が可能です。また水上での戦いでは、船が必要になります。船の種類、および基本機動力は以下の通りです。

部隊	機動力	射程
歩兵	2	—
騎馬隊	8	—
弩	2	2
強弩	2	3

船種	機動力
闘艦	4
蒙衝	6
走舸	8

地形の種類

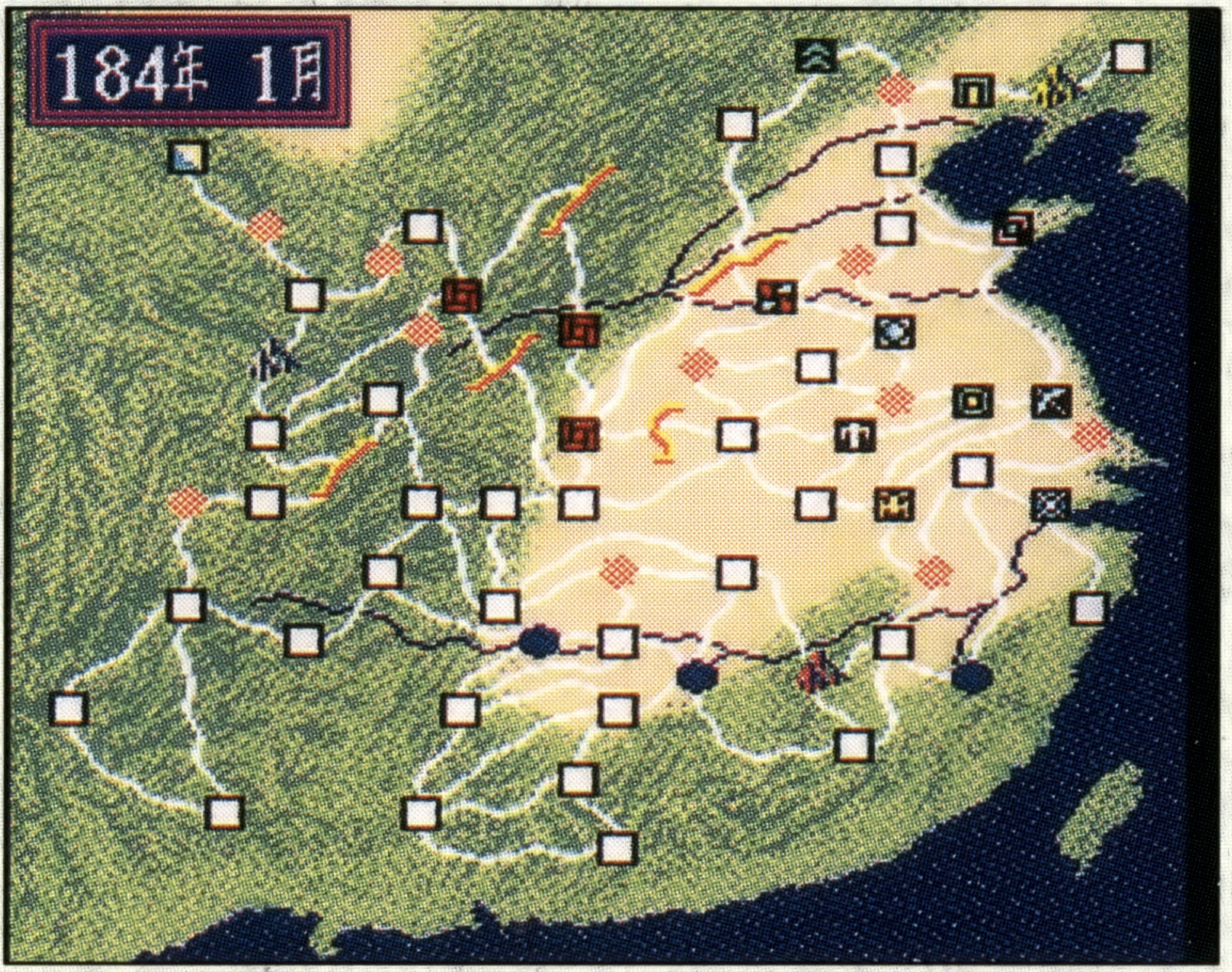
ＨＥＸ戦には、以下の種類の地形があります。必要機動力は、部隊が１ＨＥＸ移動するのに必要な機動力です。守備効果（その地形で攻撃を受けるときの有利さ）は数字が大きいほど増し、火計効果（計略の火計を行ったときの火のつきやすさ）は数字が大きくなるほど増します。

地形	必要機動力	守備効果	火計効果	地形	必要機動力	守備効果	火計効果
平地	2	4	7	湿地	5	2	—
道	1	4	7	川	7	1	—
橋	2	4	7	川*1	2	5	—
草地	2	5	8	城壁	9	2	—
森	3	8	10	関の上	3	9	3
低山	3	8	5	高山	×	—	—
建物	3	7	5	崖	×	—	—
閉門*2	×	—	—	開門	2	4	2
城	3	10	2				

×印＝進入不可
*1：水上戦時に船を使用する場合です。
*2：閉門は守備側部隊は進入可能です。

シナリオ解説

シナリオ0　黄巾の乱 ―― 184年



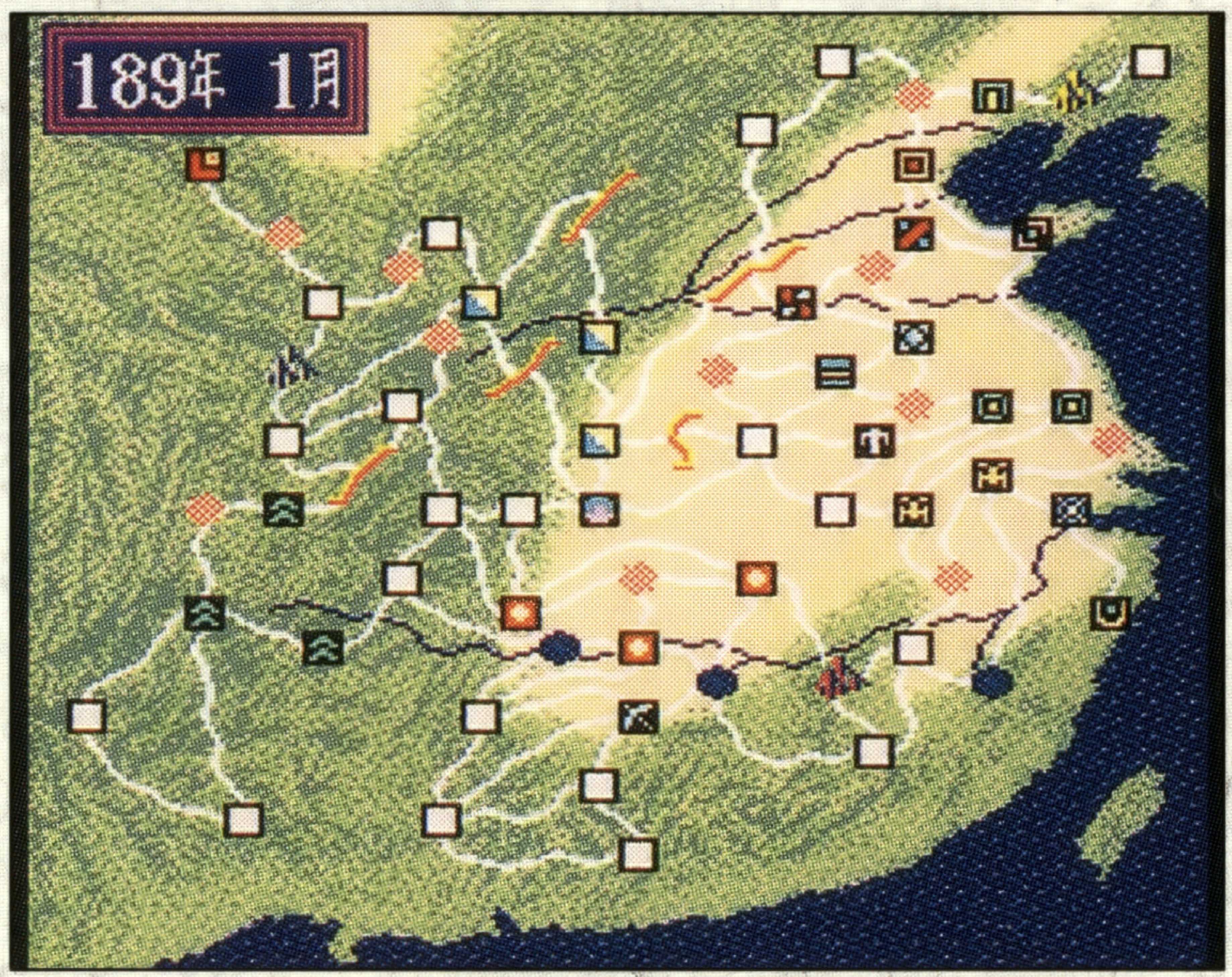
頃は2世紀の後漢末、霊帝の時代。宮廷の外戚による専権に宦官たちの横暴、官僚の派閥争いと、漢王朝は大いに乱れ、民は重税にあえいでいた。

このとき起ち上がったのが、太平道の指導者・張角である。彼は太平道信徒を率いて、「蒼天すでに死す、黄夫まさに立つべし、歳は甲子にありて天下大吉」というスローガンのもと、大規模な反乱を起こした。反乱軍の兵たちは、全員が頭に黄巾をつけたことから、黄巾軍と呼ばれた。これがいわゆる黄巾の乱である。

この騒ぎに仰天した朝廷は、皇后の兄である何進を大将軍に任命し、動員令を下した。黄巾軍討伐にあたって各地の群雄が挙兵し、その中には、曹操・劉備・孫堅ら、若き日の英雄たちの姿があった。

天下統一の大業を成して後漢の代を興した光武帝から二百年、天下は再び争乱の時代を迎えようとしていた。『三国志』の物語はこれから始まる。

シナリオ1　反董卓連合軍の結成 ──── 189年



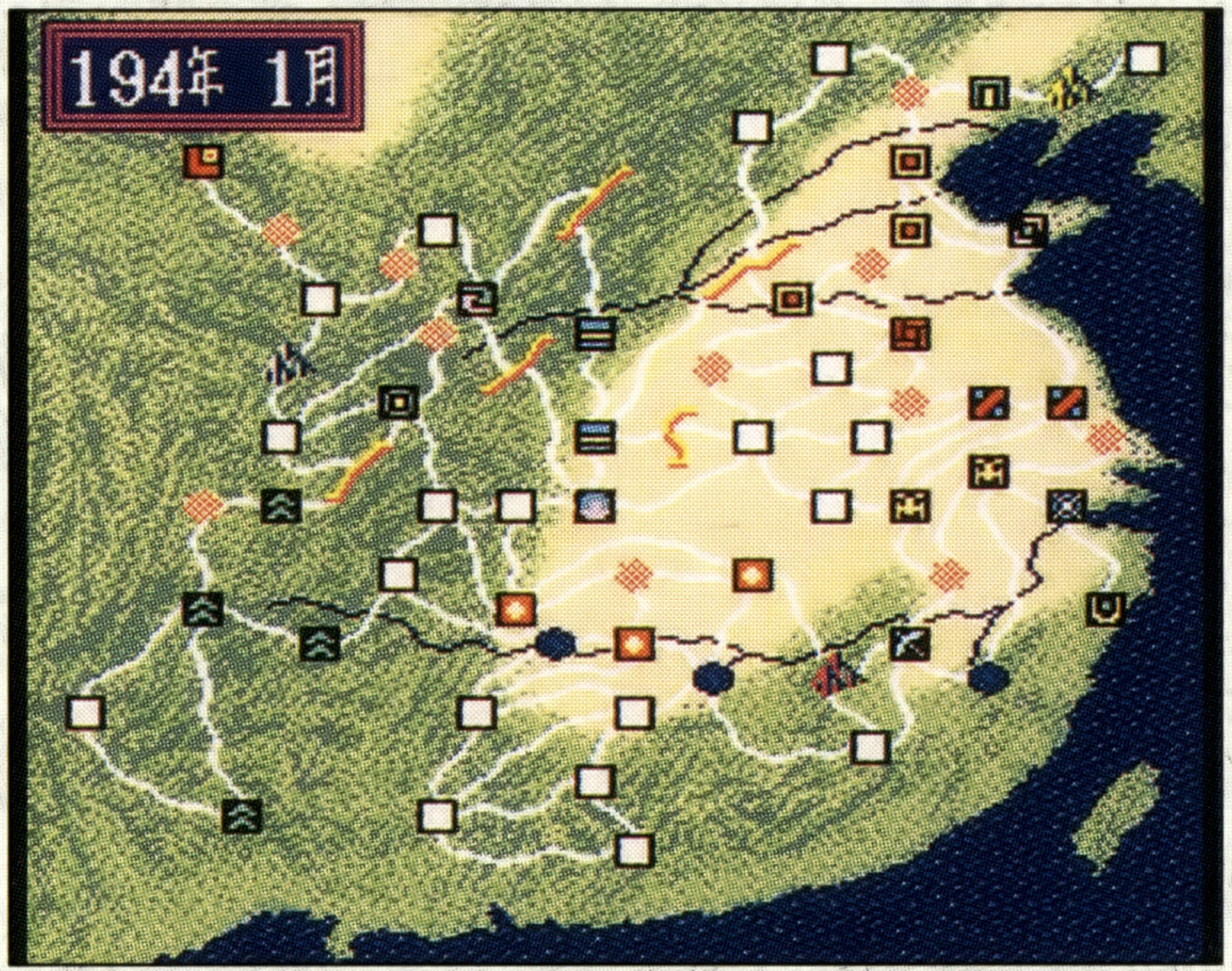
霊帝が没した後、宦官たちと宮廷の外戚との抗争は、より顕著になっていた。大将軍何進が宦官の手で斬り殺されると、袁紹・袁術らの士大夫階級が立ち上がり、宦官征伐に乗り出す。この騒動の中、宦官によって連れだされた少帝とその弟・陳留王を保護したのが、西涼より駆けつけた董卓であった。

この機に乗じた董卓は、武力を背景に易々と洛陽を我がものとした。まず呂布に赤兎馬を贈って味方にし、義父・丁原を殺害させて、都の軍事権を握る。そして、霊帝の後を継いだ少帝を廃し、陳留王（献帝）を帝位に即かせるや、自分は相国となって政治の実権をも得た。こうして董卓は、暴虐の道を進み始める。

黙っていないのは各地の群雄である。曹操が檄文を発し、袁紹を盟主として、反董卓連合軍が結成された。このとき、劉備は関羽・張飛とともに漢朝再興を決意していたが、後に公孫瓚の傘下として董卓打倒の軍に加わる。他方、劉焉や劉表は、各々の領地で着々と勢力拡大を図っていた。

安寧の後漢朝は終わり、今まさに戦乱の時代が始まろうとしていた。

シナリオ2　群雄割拠、乱世再び――194年



反董卓連合軍の猛勢にあった董卓は、旧都洛陽の街をことごとく焼き払って、自らの縄張りでもある西の長安に遷都する。しかしながら、司徒王允の計により、腹心であり義子であるはずの呂布に殺害されてしまう。董卓に代わって王允が政権をとり、呂布が軍事権の最高位に着いたものの、生来の横暴ぶりから兵の不満をかって、やはり権勢は長くは続かなかった。

その前後に、董卓を討つべく洛陽に突入した軍が長沙太守の孫堅である。このとき孫堅は、井戸の中から「伝国の玉璽」を手に入れた。しかし、その玉璽を息子・孫策に渡した翌日に、孫堅は死亡。もはや、後漢室の権威は完全に失われ、群雄の乱舞する戦国の世と化していた。

曹操が、父を殺されたために徐州の陶謙を攻めると、陶謙の求めに応じて、劉備は公孫瓚から趙雲と兵を借り受け救援に向かった。争いが収拾し、ほどなく陶謙が病死すると、劉備は徐州を譲られて次第に勢力を固めていく。しかし、ようやく得たこの地も袁紹の策略により、呂布に奪取されてしまう。再び根拠地を失った劉備は、曹操のもとに身を寄せて客将となる。

シナリオ3　曹孟徳、覇道を往く――201年

曹操は献帝を擁して朝廷を手中にし、一躍天下にのし上がった。

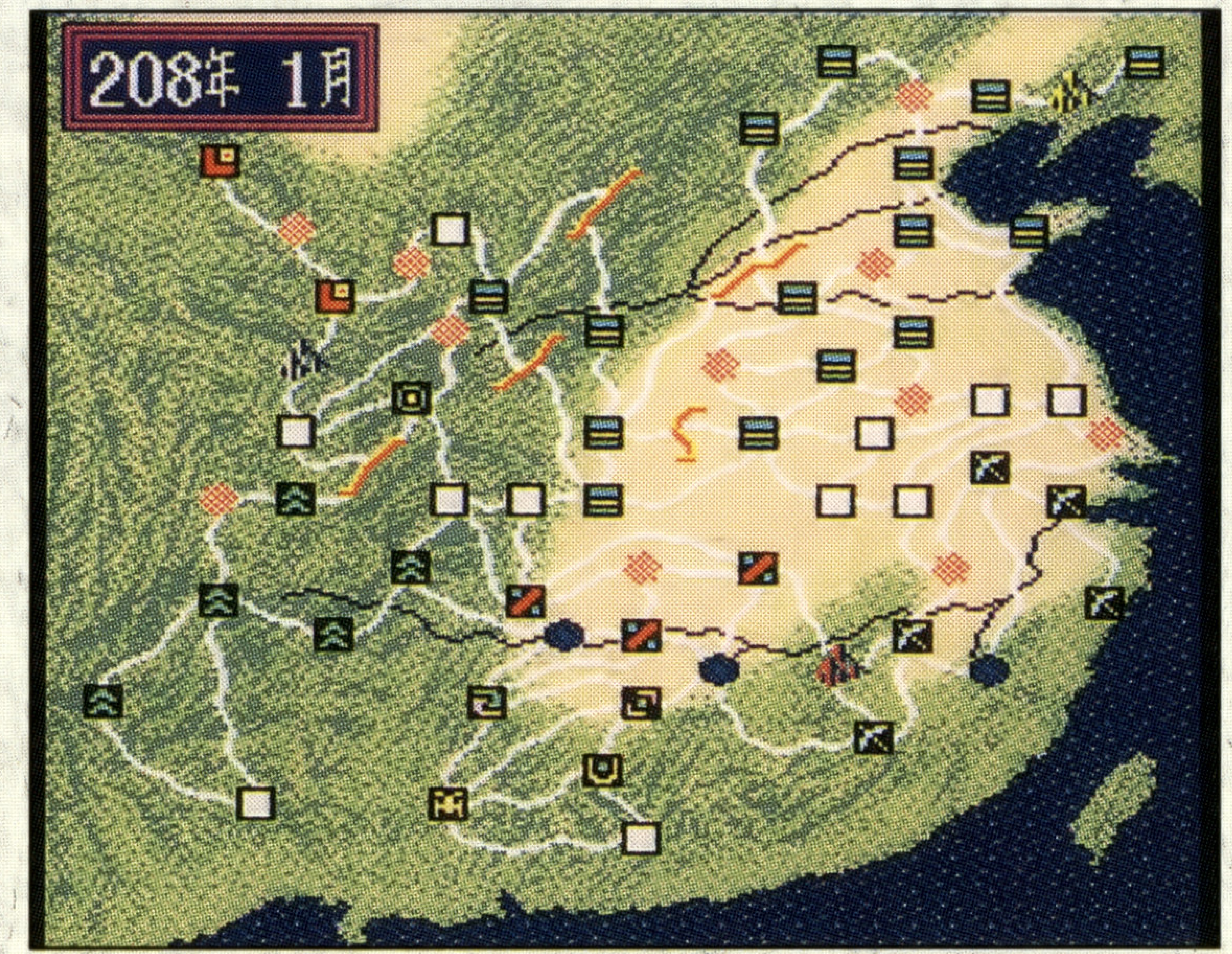
一方、孫策から兵力を貸す代わりに玉璽を質にとった袁術は、帝号を僭称する。しかし、人心を捉えることができず、袁紹に援助を求め、移動の途中で病死。

袁紹は、北方の宿敵・公孫瓚を破り、河北を制していた。中央をめざす袁紹と、中国統一に乗り出さん勢いの曹操が、黄河を挟んでぶつかる。官渡の戦いである。袁紹軍は黄河の北岸に到達し、曹操は官渡に陣を布いた。曹操は苦戦の末、200年、袁紹を下した。

徐州をめぐる戦いに敗れた劉備は、袁紹の陣営に身を寄せたが、この際、関羽を曹操に捕らえられてしまう。その後に劉備は関羽と合流するが、再び曹操と争って敗退。荊州の劉表を頼り、賓客の待遇を受ける。

そこで「髀肉の嘆」をかこつが、そんな雌伏の時代でも、劉備は幕下に人材を集めることは怠らなかった。そして、臥龍・諸葛孔明を「三顧の礼」で軍師として迎えたのである。劉備は「天下三分の計」を授けられて荊州を足がかりにしようと乗り出す。

シナリオ4　智謀の人、諸葛孔明 ―――― 208年



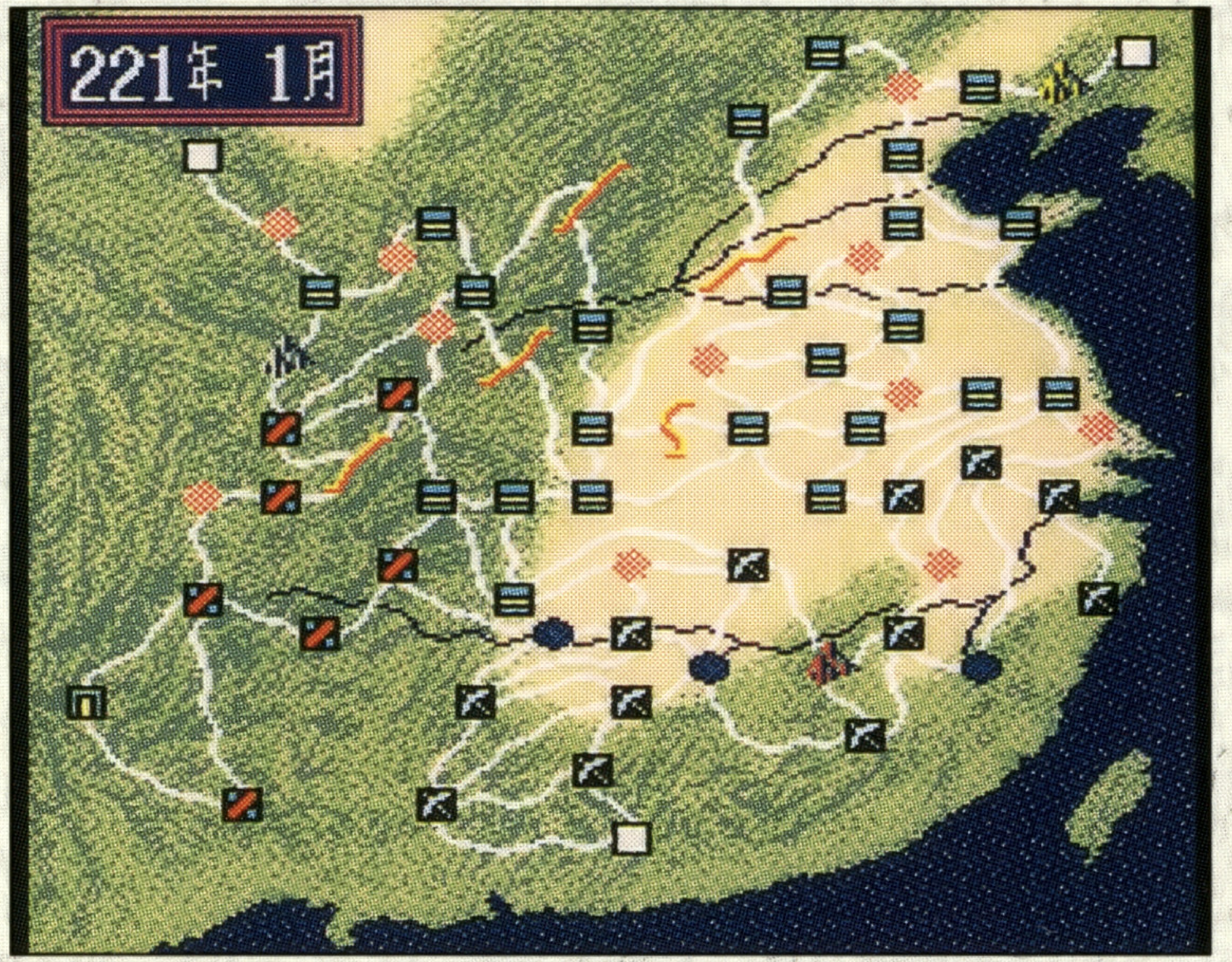
曹操は丞相となり、南征を開始する。荊州では劉表が病死し、後を継いだ劉琮は戦わずして降伏、荊州を明け渡してしまう。劉備は、荊州の民衆とともに南走する。

一方、孫権は劉備との同盟のために魯粛を向かわせていた。魯粛の提言により、今度は諸葛亮が呉に赴く。周瑜が孫権を促したこともあって同盟が成立。曹操軍に対して呉・荊州同盟軍による決戦論を採択した。

長江を挟み、両軍が対峙する。曹操軍は長期にわたる遠征に疲弊し、疫病が発生していた。それを利用し、「連環の計」をしかけたのが、鳳雛こと龐統であった。それは、船をすべて連結させて、火攻めに対して無力にさせるというものであった。長江は火の海と化し、曹操軍は大敗した。赤壁の戦いである。

この戦いの後、劉備は荊州・益州を手中にしたが、荊州の支配権をめぐり、今度は孫権との関係が悪化した。荊州の守りに関羽を残した劉備であったが、魯粛亡き後の呉の軍師となった呂蒙は曹操と同盟を結び、荊州を挟撃される形になってしまった。結果、関羽は首を斬られ、荊州は劉備の手から離れた。

シナリオ5　劉玄徳、蜀漢を建国 ―――221年



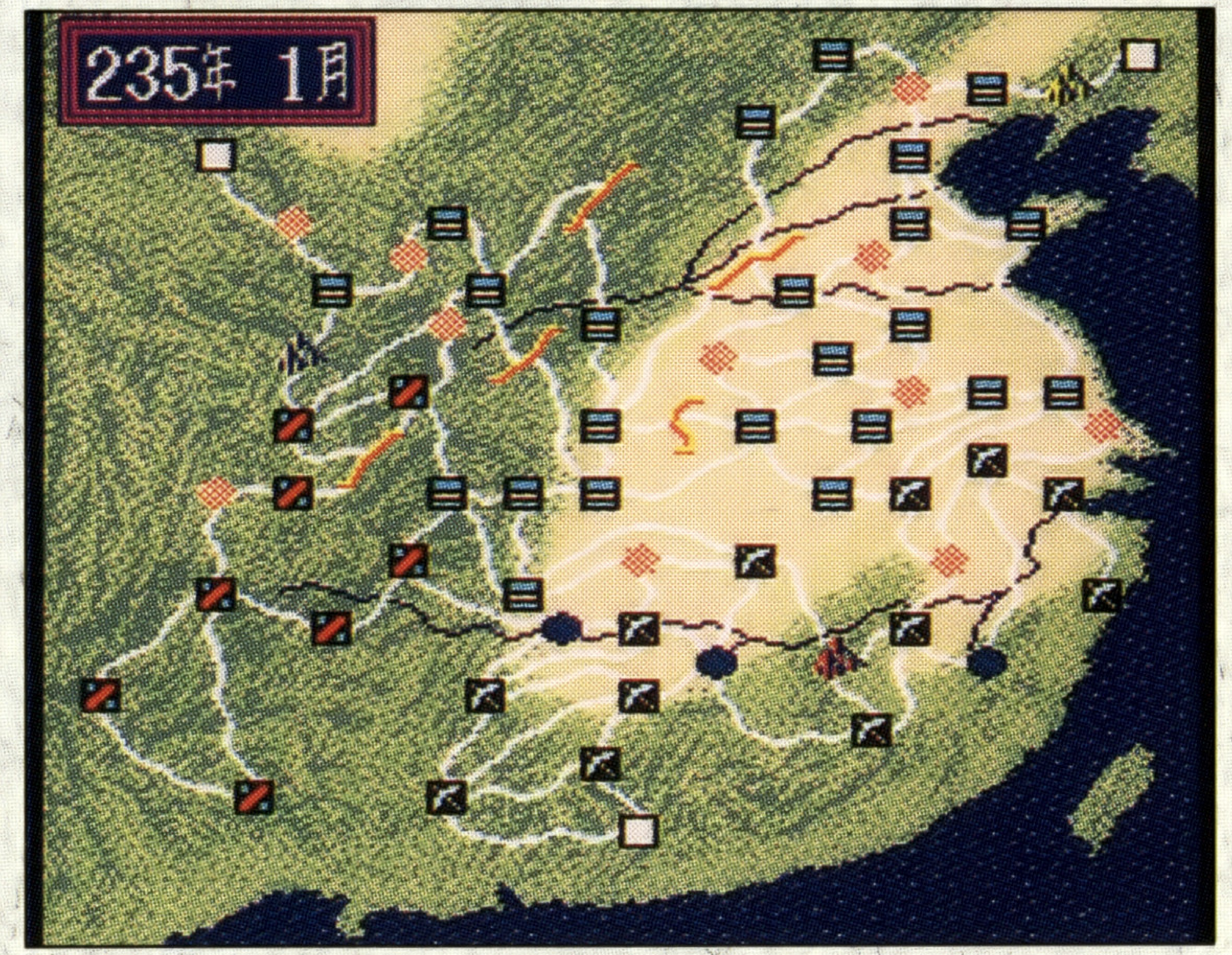
魏王となった曹操が没すると、子の曹丕は献帝を廃して国を奪った。一方で、劉備がこれに対抗して蜀王となり、諸葛亮を丞相に任命する。

皇帝となった劉備が最初に行ったのは、呉の呂蒙に殺害された関羽の仇を討つことである。趙雲らが諫めるが、劉備は聞く耳もたない。諸葛亮にしてももはや積極的に止めようとはしなくなっていた。劉備は張飛を将軍として出陣の準備を進めたが、その張飛は部下の范疆・張達に寝首をかかれてしまう。

孫権は、魏朝の曹丕より呉王に封ぜられたが、222年に夷陵の戦いで劉備軍を撃破すると、白帝城にこもった劉備に魏との交戦を約し、実質上独立する。こうして諸葛亮の「天下三分の計」どおり、魏・呉・蜀の三国が鼎立する時代となった。

その後、蜀では、劉備が諸葛亮・趙雲に劉禅を託してこの世を去った。諸葛亮は劉備の意志を継ぎ、後主・劉禅を補佐して、中原をめざす。まず南蛮を征して、後顧の憂いを断った諸葛亮は、後主に「出師の表」を奏上し、北征を願い出た。そこに待つのは魏の軍師・司馬懿である。五度にわたる諸葛亮の北伐が、ここに始まった。

シナリオ６　三國鼎立崩壊の予兆 ―― 235年



度重なる北伐で、蜀の国力は衰えていた。そして前年の第5次北伐の際に、五丈原にて丞相・諸葛亮を失くした蜀は、大きく揺れた。すでに五虎将もなく、後任の丞相には蔣琬がおさまった。かつて諸葛亮は「出師の表」において、「宮中と府中とは、ともに一体たり」と述べている。これは、皇帝個人の生活の場と、国の中枢として皇帝が政務を司る場とが互いに意見を異にしないようにということであった。しかし、蜀の現状はこの言葉とはほど遠く、宦官の黄皓らが権力を握り、劉禅は彼らの言いなりになっている有り様であった。

一方、魏では、曹叡が許昌で盛大な土木工事を行ったために民力が衰えていた。また、遼東の地では公孫淵が入朝を拒否し、魏に反乱、燕王と自らを称した。この反乱は、司馬懿によって収められる。その後、曹叡が数え36歳の若さで世を去ると、司馬懿が後事を託され、曹芳が帝位を継ぐ。呉では、孫権がまだ健在であったが、太子の死後、後継者争いが起きる。

ここに、三国の鼎立は蜀より崩れ始め、魏は司馬炎による晉にとって替わられ、英雄たちの時代は幕を閉じる。

サウンドについて

『三國志Ⅲ』曲目紹介

1. 星辰
2. 蒼天黄土
3. 英傑決起
4. 使者奉迎
5. 旗鼓の間
6. 勝利の喊声
7. 蛟竜雌伏
8. 現下喫緊
9. 疾風迅雷
10. 劣勢
11. 落陽
12. 彷徨
13. 深憂
14. 傾国の美姫
15. 空水悠久
15. 焔の城壁
17. 帝
18. 皇宮の宴
19. 波濤の攻防
20. 星辰──リプライズ

作曲／向谷実

MUSICIANS

Keyboards & Synthesizer/Fumitaka Anzai
Other Instruments/K&M COMPANY

STAFF

Composer/Minoru Mukaiya
Arrangers/Minoru Mukaiya,Midori Moriyama,Fumitaka Anzai
Recording Engineer/Koji Kuraisi(STUDIO JIVE)
Assistant Engineer/Genta Tamai(STUDIO JIVE)
Producer & Director/Minoru Mukaiya & KOEI Soundware Division
Management/Yosiaki Mizutani,TakashiInoue,Yasushi Horiuchi
(CASIOPEA INTERNATIONAL)
Executive Producer/Kou Sibusawa
Recording Date/JULY,AUGUST,1991
Recorded & Mixed at/STUDIO JIVE,ANZAI STUDIO

曲目解説

1. 星辰（せいしん）　“星辰”とは、星・星座を表す。幾つもの星が輝き、あるものは流れ去り、またあるものは輝きを増してゆく。天に星のあるごとく、地に英傑のあるを見よ――静かに、また荘重にオープニングを飾る曲。
2. 蒼天黄土（そうてんこうど）　広大な中国大陸、はてしない青い空――これから始まる熾烈な戦いを前に、国を富まし、兵力を整えることが先決である。ゲーム開始直後、国力が未熟な時期に流れる曲。
3. 英傑決起（えいけつけっき）　英傑たちは勢力拡大に向けて行動を開始した。勢いに乗った若い力で、国は次第に大きく成長してゆくのだ。国力第２段階で流れる曲。
4. 使者奉迎（ししゃほうげい）　他国からの知らせを持って、使者が訪れた。同盟か、はたまた援助を求めての使いなのか。使者の来訪を告げるファンファーレが鳴り響く。
5. 旗鼓の間（きこのま）　旗鼓とは戦いで使うはたとつづみをいう。戦いは険しい岩山、激流、広大な荒れ地と時や場所を選ばず繰り広げられる。野戦のときに流れる曲。
6. 勝利の喊声（しょうりのかんせい）　勝利を称えるファンファーレ。次の戦いに向けて新たな闘志が燃える。
7. 蛟竜雌伏（こうりゅうしふく）　未だ竜になれない蛟（みずち）――水中に潜み、天にのぼる機会を狙っている。試練のときである。国力第３段階のメイン画面での曲。
8. 現下喫緊（げんかきつきん）　喫緊とは差し迫って大切なことをいう。何が起こるかわからない戦乱の世、冷静にして迅速な判断が要求される。イベント発生の際に流れる曲。
9. 疾風迅雷（しっぷうじんらい）　疾風のごときすばやさで、雷のような激しさで、敵を蹴ちらし進軍する。国力第４段階で流れる曲。

10. 劣勢（れっせい）　戦いはいつも有利に運ぶとは限らない。苦しい戦いを勝ち抜いてこそ真の勝利が得られるのだ。ゲーム中では戦闘が不利な状況で流れる曲。

11. 落陽（らくよう）　敗北は死ではない。甦生（こうせい）のための第一歩である。沈む夕陽はいずれまた朝日となって甦（よみがえ）るのだ。

12. 彷徨（ほうこう）　国を捨て、放浪の旅へ――来るべき日のために備えてさまよう。放浪中に流れる曲。

13. 深憂（しんゆう）　君主が逝（い）った。深い悲しみの中で、立ち上がる臣下の中から新たな君主が国を立て直す。君主死亡、後継者選択の場面で流れる曲。

14. 傾国（けいこく）の美姫（びき）　国が傾くほどの絶世の美女――英雄色を好むとはいうものの、一国を滅ぼすほどの妖艶（ようえん）な美女とはいかなるものか。

15. 空水悠久（くうすいゆうきゅう）　悠々とした流れを湛える黄河、そして肥沃な大地。大きな時代の流れを手中にする日もそう遠いことではない。国力第5段階で流れる曲。

16. 焔（ほのお）の城壁（じょうへき）　戦いは攻城戦へと移った。数々の戦法を駆使して城にたてこもる敵を攻め落とせ。焔につつまれた城壁は雌雄の行方を示しているのか。

17. 帝（みかど）　詔勅（しょうちょく）が下る。帝の命を受けて朝敵を打ち倒すのだ――帝のイベントで流れる曲。

18. 皇宮（こうきゅう）の宴（うたげ）　ついに上りつめた皇帝の座。皇宮で厳粛な雰囲気の中に繰り広げられる宴――最高位・皇帝となったときに流れる曲。

19. 波濤（はとう）の攻防（こうぼう）　波立つ海上に船団が姿を現す。怒濤のごとく鬩ぎあう両軍、飛び交う矢羽の音も波飛沫（なみしぶき）にかき消される――開戦シーンで流れる勇壮な曲。

20. 星辰（せいしん）――リプライズ　幾つもの星は逝き、天にはただひとつの輝きが残る。天空を覆うばかりの光は永遠の命を持つものなのか。そして静かに物語は幕を閉じる。

コマンド一覧

MAINコマンド一覧

【軍事】

移動		武将を隣接する都市に移動する
輸送		金・米を隣接する都市に輸送する
準備		戦争の準備をして兵士の士気を高める
戦争		隣接する都市に攻め込む
		自軍が交戦中の都市に応援部隊を送る
徴兵		住民から徴兵する
募兵		ある程度訓練された兵士を募集する
訓練		武将つきの兵士を訓練する
編成		武将に兵を割り振る
建造	[闘艦]	闘艦の建造をする
	[蒙衝]	蒙衝の建造をする
	[走舸]	走舸の建造をする

【人事】

捜索		自領から未発見武将を探し在野武将にする
登用		自領の在野武将を登用する
		他の君主の現役武将を登用する
褒美	[金]	武将に与えて忠誠度を上げる
	[アイテム]	武将に与えて忠誠度を上げる
	[書物]	武将に与えて忠誠度を上げる
施し		民に米を与えて民忠誠度を上げる
委任	[委任]	すべての都市を委任する
	[直轄]	すべての都市を直轄地にする

	[都市]	都市を単位に生産型・軍事型・適応型で委任する
任命		軍師・将軍・文官・武官・太守のいずれかに武将を任命する
解雇		現役武将を解任する
没収		武将の持っているアイテムを没収する

【外交】

同盟		他君主と同盟を結ぶ
共同		他君主と共同で第3国を攻める約束をする
停戦		長期戦を外交で停止させる（守備側のみ）
交換		他君主と金・米・アイテムを交換する
援助		他君主に金・米の援助を願い出る
勧告		他君主に降伏するよう勧告する
破棄		同盟を破棄する

【情報】

密偵		他国の情報を探る
自国	[武将]	武将の顔とデータを見る
	[一覧]	都市の現役武将のデータ一覧を見る
	[都市]	都市のデータを見る
他国	[武将]	他都市の武将の顔とデータを見る
	[一覧]	他都市の現役武将のデータ一覧を見る
	[都市]	他都市のデータを見る
属領		属領の都市データ一覧を見る
整列		武将一覧表示の配列を変える
勢力		各君主の領地を国ごとに塗り分けて表示する
戦場		22カ所の戦場一覧と所有君主名を表示する

【開発】

土地		都市の開発できる領域を拡張する
耕作		開発領域を耕作する

治水		治水をして水害時の被害を少なくする
商業		商業投資を住民に対して行う
【計略】		
埋伏		スパイを送り込み、戦争時に寝返らせる（埋伏の毒）
作敵		他都市の武将に内通し、戦争時に寝返る約束をさせる（敵中作敵）
偽書		他都市の武将に偽書を送って忠誠度を下げる（偽書疑心）
二虎		他君主同士を争わせるように敵対心を上げる（二虎競食）
駆虎		他都市の武将と通じて謀叛を起こさせる（駆虎呑狼）
【商人】		
米売		商人を呼んで米を売る
米買		商人を呼んで米を買う
武器	［弩］	商人を呼んで弩を買う
	［強弩］	商人を呼んで強弩を買う
軍馬		商人を呼んで軍馬を買う
【特別】		
放浪		領地を捨てて放浪する
	［移動］	隣接する都市に移動する
	［情報］	都市・放浪中の武将についての情報を見る
	［挙兵］	空白地で旗揚げして君主となる
治療		医者を呼んで負傷した武将を治療させる
徴収		民から米・金を臨時徴収する
税率		その都市の税率の変更を行う
【機能】		
中断	［終了］	ゲームを終了する
	［セーブ］	ゲームを一時中断して現在の状態を記録する
	［ロード］	ゲームの途中から再開する
表示		メッセージ表示時間を調整する
戦争		他国の戦争を見るかどうか設定する

ＨＥＸコマンド一覧

移動		機動力の範囲内で武将を移動する
攻撃	通常	隣接している敵を攻撃する
	一斉	敵に隣接している武将全員で攻撃する
	奇襲	伏兵状態で相手を攻撃する
	弓矢	弩・強弩で遠距離から矢で攻撃する
	火矢	弩・強弩で遠距離から火矢で攻撃する
	突撃	敵のいるＨＥＸに進入して戦う
	一騎	武将同士で一騎討ちをする
計略	火計	隣接しているＨＥＸ・船に火をつける
	伏兵	歩兵・弩・強弩部隊を森などに潜ませる
	説得	敵の武将や埋伏武将に寝返るよう働きかける
	同士	偽の情報を流し同士討ちを誘う
	偽令	偽の情報を流し部隊を混乱させる
	消火	船に掛かった火を消す
情報	味方	味方の武将のデータを見る
	敵	隣接する敵武将のデータを見る
退却	全軍	戦場から全軍を隣接する自領または空白都市に退却させる
	待機	守備側で、待機させている武将を隣接する自領・空白都市に退却させる
出陣		守備側のみ城に待機させてある武将を戦闘に出す
委任		全武将の行動をすべてコンピュータにまかせる

トラブルについて

お買い上げいただいた製品が動作しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった場合などは、CD-ROMディスクに、故障内容を書き添えて、下記の当社係あてにお送りください。検査の上、次のように処理させていただきます。

1.製造段階での問題など、当社の責に帰すべき事由による動作不良の場合は、完動品と無償交換いたします。

2.お客様の不注意でCD-ROMディスクに傷をつけたり、破損した場合は、交換いたしません。ご了承ください。

●不良品の検査・交換などには、多少時間がかかる場合があります。また、故障内容をお書き添えにならないと、症状の判定に時間がかかり、処理が遅れることがあります。

●郵便事故による紛失、破損などについては当社では保証いたしかねますので、できる限り「簡易書留郵便」でお送りくださいますようお願い申し上げます。

〒223　横浜市港北区箕輪町1-23-3
株式会社　光栄
MEGA-CD版『三國志Ⅲ』ユーザーサポート係
phone.045-561-6861

©1993 KOEI Co.,Ltd.『三國志英雄譚』

MEGA-CDディスク 使用上のご注意

キズつけないで
ディスクにキズをつけないでください。特にケースから出し入れするときは、注意してください。

乱暴に扱わないで
ディスクを曲げたり、センター孔を大きくしないでください。

文字を書いてはダメ
レーベル面に文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。信号読み取り面(レーベル面の反対側の光った面)にキズをつける恐れがあります。

汚れを拭き取るときは
信号読み取り面を汚さないでください。もし汚れた場合は、やわらかい布（レンズクリーニングなどに使うもの）で、中心部から外周部にむかって放射状に軽く拭き取ってください。なおシンナーやベンジンなどは使わないでください。

保管場所に注意して
プレイ後は元のケースに入れ、高温・高湿の場所を避けて保管してください。

ゲームで遊ぶときは
健康のため、ゲームで遊ぶときは1時間ごとに10〜20分の休憩をとってください。またテレビ画面からなるべく離れてゲームをしてください。

メガドライブをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3

KOEI

三國志III

この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA CD専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

T-76014

株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3